TODOS CONSEGUEM USAR O NOSSO CD-ROM

ANTI-VÍRUS REALMENTE "PRÁTICO E DESCOMPLICADO"!

MUNDO DO CD-ROM®

Informática Prática e Descomplicada

Detailer – Entre na Moda e Crie imagens em

3D É FÁCIL

TESTE GRÁTIS AQUI





GENIAL
PROGRAMA QUE CONJUGA VERBOS EM 10 IDIOMAS

Ano 1 N.º 9 Julho 97
950$00



PROGRAMAS PARA TODA A FAMÍLIA

- Screen Saver Guerra das Estrelas
- 89 Fotos de animais
- Converse na Internet em forma de BD
- Visualizador Instantâneo de Imagens
- E muito mais...



PILOTE NO SEU PC O MAIOR SUCESSO DOS JOGOS DE VÍDEO











Directores:
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Director:
Paulo Ferreira

MUNDO DO CD-ROM
Informática Prática e Descomplicada

JULHO 97

Editor e Director Responsável
Aydano Roriz

Redacção
Director de Redacção: Roberto Araújo
Editora Assistente: Silvana Altafini
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb. 10.766
Chefe de Arte: Jefferson Silva
Consultor de Informática: Luiz Mazzaferro Júnior

Colaboraram nesta edição
Luiz António Siqueira Neto, Carlos Augusto de Moura, Alberto Dinis e Paulo Caeiro

Produção do CD-ROM
Europa Multimedia
Rua MMDC, 121
Telefone: (00.55.11) 816 67 67 / (00.55.11) 832 73 17
Fax: (00.55.11) 867 85 83
CEP: 05510-021 - São Paulo, SP - Brasil

Director Operacional
Abilio Cunha

Publicidade
Luis Ferreira (Director)
Helena Ponte (Coordenadora)
Cláudia Martins (Assistente)
Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º – 1600 LISBOA
Telefone: (01) 721 03 96 / Fax: (01) 727 23 95
Delegação Norte
Virgina Silva (Directora de Contas)
Rua Júlio Dinis, 204, Piso 3, Sala 315 – 4050 PORTO
Telefone: (02) 606 96 11/2 / Fax: (02) 609 95 60

Produção
António José Carvalho (Director)
Juvenal Carvalho e João Paulo Pires

Atendimento ao Assinante das 9 às 18h
Telefone: (01) 721 03 98 / Fax: (01) 727 36 89
Contacto: Rita Cerdeira

Suporte Técnico
Telefone: (01) 721 03 94 / Fax: (01) 727 23 32

Endereços Electrónicos
Redacção: *mundo-cd-rom@pop3.sti.com.br*
Suporte técnico: *suportecd-rom@sti.com.br*

Propriedade
Volta ao Mundo – Editora de Publicações, SA
Mundo do CD-ROM e a Revista do CD-ROM são marcas registadas da Editora Europa Ltda.
(ISSN-0104-8732)

Sede, Serviços Administrativos, Redacção e Publicidade
Rua Carlos de Oliveira, 3 2º – 1600 LISBOA
Telefone: 351.1.721 03 90 / Fax: 351.1.721 23 32

Mundo do CD-ROM é uma publicação mensal da Volta ao Mundo – Editora de Publicações, SA.
Pré-impressão, Impressão e Acabamento: Mirandela, SA.
Duplicação do CD-ROM: Duplisoft. Distribuição: Electroliber.
O CD-ROM é parte integrante desta edição, não podendo ser vendido separadamente. A Editora Europa e a Editora Volta ao Mundo não se responsabilizam pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Açores: 1025$00
Madeira: 1000$00

Depósito legal: nº 104056/96
Registado no Instituto de Comunicação Social n.º 120599 de 23 de Janeiro de 1997



Tiragem: 30.000 exemplares

Cada vez estou mais convicto: quem pensa numa revista apenas como um negócio, uma simples maneira de ganhar dinheiro, não vai muito longe. Uma revista, acredito, deve ter um "algo a mais", uma proximidade com os problemas dos leitores e, acima de tudo, apontar soluções.

Em cada linha da revista é preciso que apareça a vivência, o estar a participar nos mesmos problemas que o leitor. Só isto faz com que uma revista se torne realmente útil. A nossa jornada de trabalho é toda feita em frente aos computadores. Procurando programas, produzindo e testando o CD-ROM, escrevendo textos, preparando as páginas da revista... Enfim, estamos sempre a aprender. E desta aprendizagem é que saem as reportagens que você lê na revista e usa no CD-ROM.

Por exemplo: estamos sempre a comprar computadores. E foi a partir desta prática que redigimos a Revistinha, que acompanha esta edição, para ajudá-lo na hora da compra ou da verificação dos componentes do seu PC.

É a partir deste envolvimento e de lutar em ser uma revista realmente útil que, acreditamos, que o Mundo do CD-ROM poderá ser cada vez mais útil aos seus leitores e continuar a crescer como está a acontecer desde o seu lançamento.

Roberto Araújo
Director de redacção

SUMÁRIO Nº 9

Upgrade 4
Avançado 8
Windows 95 10
Como Usar o seu CD-ROM 12
Entretenimento 14
Aplicativos 20
Jogos 28
Internet 38
Guia do CD-ROM 42

Em caso de dúvida, contacte-nos.

Suporte técnico:

Telefone: (01) 721 03 94 (10 às 12 horas, dias úteis)

Para entrar em contacto





(01) 721 03 90 **Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º 1600 LISBOA** **Fax (01) 727 36 89**



Endereços Electrónicos:
Redacção: ***mundo-cd-rom@pop3.sti.com.br***
Suporte Técnico: ***suportecd-rom@sti.com.br***



Para perceber melhor o que está a acontecer

SUPER MONITOR

Muito mais caro do que a maioria dos computadores completos e bem equipados, o novo monitor da *Sony* tem nada menos que 24" (muito maior que os televisores normais de 20") e custa 850 000$00.

Bastante útil para os que trabalham em desenho gráfico, o *Sony GDM-W900* tem alta resolução (até 1920x1200 *pixels*), que só computadores extremamente bem equipados são capazes de aproveitar. O novo monitor permite aos programadores visuais dispensarem um "truque" que costumavam usar, quando precisavam ver uma imagem muito grande: colocar dois monitores lado a lado para poder ter uma melhor ideia do resultado final.



Formatos especiais em CD-ROM



Uma moda que pode pegar é o "Shape-CD", ou seja, um CD "moldado". Isso mesmo, um CD é cortado no formato desejado pelo cliente (desde que queira fazer alguns milhares de unidades) e o facto é que esta moda tem feito sucesso junto das empresas para efeitos promocionais. Não é lá muito útil, porque diminui a capacidade de gravação consoante o corte desejado. Mas fica muito giro e pode despertar o desejo dos coleccionadores.



Um bom exemplo foi o que aconteceu com David Bowie que fez uma série especial de 15 mil unidades de um CD de áudio.

E o CD nem sequer chegou às lojas. O clube de fãs comprou-os todos. Agora, cada exemplar custa cerca de 500 000$00. Esta novidade é da empresa alemã *CUBA*. Tanto pode ser feita em CD de áudio como em CD-ROM, e custa mais que o dobro de um CD normal. Se estiver interessado, contacte, em Portugal, a *Duplisoft* pelo telefone (01) 356 08 98 ou pelo fax (01) 315 14 27.



ARTISTA VIRTUAL FAZ SUCESSO NO JAPÃO

Conhece Kyoko Date, a nova *pop star* japonesa, que está a conquistar fãs atrás de fãs? Supostamente, ela tem 16 anos, canta, dança, tem um corpo escultural ... e "existe" a partir de 40.000 polígonos feitos num computador. É isso mesmo. Trata-se de uma artista virtual, lançada por uma agência de talentos, chamada *HoriPro,* que já fez vários singles e até mesmo publicidade na televisão. Como só existe no "mundo virtual", Kyoko precisa de uma artista verdadeira para emprestar a voz que se ouve nas suas canções, aliás, em vários idiomas. A identidade da verdadeira cantora, como é normal, é mantida em segredo. Mas especula-se que são várias pessoas, dependendo do país onde Kyoko "se apresenta". Kyoko transformou-se na mania nacional japonesa e já está a despertar ciúmes nas cantoras verdadeiras, até porque o cachê da artista virtual é mais barato que o das suas concorrentes de carne e osso.

UMA IMPRESSORA QUE NÃO USA TINTA E TEM QUALIDADE FOTOGRÁFICA



A *Panasonic* lançou no mercado americano a *TruPhoto,* uma impressora que não usa tinta e reproduz imagens com qualidade fotográfica. O segredo é o papel. É ele que "revela" as imagens sem a necessidade de toner ou qualquer outro tipo de tinta, pois usa tecnologia térmica para reproduzir as cores. O processo é simples: tira-se uma foto com uma máquina digital ou mesmo uma mais comum (neste caso, é preciso digitalizar — scanear — a imagem para o computador) e depois imprime-se. Por enquanto, este equipamento só está à venda no estrangeiro. Mas se quiser saber mais informações sobre o assunto, consulte a página da *Panasonic* neste endereço: www.truphoto.com.





UPGRADE

SCANNER EM 3D



Fabricado pela empresa americana *Immersion Corp*, o braço mecânico *MicroScribe-3D* é um equipamento que permite transformar qualquer objecto real até 1,5 metros, numa imagem digital que pode editar no computador. Na verdade, o equipamento é uma espécie de *scanner* em três dimensões. Mas com um funcionamento bastante simples: uma espécie de agulha na ponta do braço mecânico acompanha a curvatura do objecto (uma garrafa, por exemplo), passando as informações para um programa que as transforma em vértices, rectas e curvas que compõem uma imagem em três dimensões. Depois, basta aplicar texturas e luzes, para que ela fique mais real. O preço do equipamento não é muito famoso: 3 000 dólares (cerca de 500 000$00), nos Estados Unidos. Se quiser saber mais informações visite esta página: www.immerse.com.

CD gravável por 100 000$00



Gravar um disco de áudio ou um CD-ROM não é muito complicado. Mas, para facilitar a vida aos utilizadores menos experientes, a *Philips* americana lançou o *Easy-Writer Recorder*. É uma *drive* de CD-ROM externa que pode ser ligada a qualquer computador, sendo bastante fácil de usar. Os discos virgens podem ser comprados em qualquer loja de informática. Depois é só gravar as suas músicas favoritas ou dados de informática. Para gravar músicas, pode ser usada a mesma placa de som do computador, bastando ligar um aparelho de som comum. Para os dados não há grande mistério: é só gravar o disco. O preço da drive *Easy-Writer* pretende ser o seu principal atractivo: perto de 100 000$00, nos Estados Unidos, enquanto que outros modelos semelhantes de várias empresas, como a *Pioneer* e a *Sony*, ficam na casa dos 140 000$00.

Em breve no seu PC, Monkey Island 3



Os novatos em informática, provavelmente não devem conhecer o jogo *Monkey Island*. Produzido pela *Lucas Arts* (empresa de George Lucas), este jogo fez grande sucesso no início dos anos 90. Em 1992 foi lançada uma segunda versão e tornou-se a maior moda entre os que gostam de *adventures*. Agora (quase cinco anos depois) chega a terceira versão. E a *Lucas Arts* esmerou-se em *The Curse of Monkey Island*. Manteve no jogo cenários engraçados, imagens de desenhos animados em alta resolução e as personagens características da aventura: marinheiro e herói Guybrush, contra o pirata vilão LeChuck.A estrutura do jogo segue a mesma linha dos anteriores, onde é preciso apanhar itens especiais, conversar com as pessoas certas, durante a aventura e, é claro, muita criatividade para resolver os difíceis quebra-cabeças que marcaram a série.

EMPATIAS · EMPATIAS · EMPATIAS

MUNDIAL

O ESPECTÁCULO DO DESPORTO.





Este mês, não perca a promoção especial **adidas/MUNDIAL**, e a sua Mundial pode ser

GRÀTIS!



GANHE até 5 VIAGENS

por mês nos sorteios semanais da revista Mundial.

Este mês pode ir ver jogar as suas estrelas no

Monaco, em Washington, Manchester, Sevilha e Estugarda.





O disco que mudou a Informática

Por Luiz Siqueira



Veja como o CD-ROM alterou a história dos computadores e por que motivo isso aconteceu.

Na informática, como noutros campos, há coisas que ficam e outras que caem rapidamente no esquecimento. E nos últimos tempos, nenhuma mudança foi mais importante que o CD-ROM. Toda a estrutura de programas e jogos dos mais variados tipos está baseada na grande capacidade de armazenar dados do pequeno disco de 14 cm de diâmetro. Até esta revista que você tem nas mãos não existia se não houvesse o CD-ROM. .

Foi quase como uma ficção que se tornou realidade, quando em 1979, a *Philips Electronics* mostrou o primeiro protótipo do CD-ROM. Mas foi só em 1985 que a *Sony* e a *Philips* colocaram a primeira *drive* de CD-ROM no mercado ao preço de 105 000$00.

Três grandes diferenças, pelo menos, foram introduzidas com o novo formato:

1 – Guardar cerca de 640 *megabytes* (até hoje é imprecisa a capacidade máxima). Quem estava acostumado aos 1.44 *megabytes* de uma disquete passou a ter uma imensidão de espaço para colocar vídeos, sons e ficheiros gigantescos. Isso foi um duro golpe na pirataria, até então habituada a copiar umas poucas disquetes. Para copiar um CD-ROM cheio eram precisas cerca de 445 disquetes.

2 – Ser apenas para leitura ("read only memory"). Depois de pronto, não pode ser gravado mais nada no CD. Esta medida ajudou de forma fabulosa a combater a distribuição de vírus.

3 – Usar informação digital. Todas as cópias são exactamente iguais ao original, garantindo qualidade e durabilidade (se o CD não for riscado ou danificado).

E agora surge a questão: "será que a *Internet* vai acabar com o CD-ROM?". A resposta é simples: acaba quando for fácil capturar mais de 600 *megabytes*. Além disso, o futuro já está a bater à porta (novamente) e o disco de 14 cm também faz parte dos planos.

É o DVD-ROM, que usando a mesma base física do CD-ROM actual (e, o melhor de tudo, compatível com os que você tem) fica com a capacidade aumentada para 4,7 *gigabytes* (veja Mundo do CD-ROM n.º 7) e no futuro pode chegar aos 17 *gigabytes*.

Computador no Trabalho

Por Jefferson Silva

Toda a gente sabe: o computador tornou-se praticamente obrigatório na vida profissional. E tem-se mostrado "devastador" para quem resiste à sua entrada numa determinada área. Por exemplo, até há pouco tempo, todo o trabalho gráfico de uma revista era feito num processo chamado past-up. Ou seja, depois de recortados com estiletes em longas tiras,os textos eram colados numa folha de cartão (isso mesmo ...). Só depois é que eram feitos os fotolitos para serem enviados à gráfica.

Para quem não viveu o "past-up", basta dizer que eram dezenas de pessoas que passavam o dia debruçadas sobre pranchas a colar o material gráfico. Esta profissão pura e simplesmente desapareceu.

Hoje, o editor de arte só precisa de ter um bom computador e programas adequados. No seu trabalho de criação de uma página, já está incluído o serviço que um dia foi do "past-up". E os muitos profissionais que actuavam nessa área?

Bem, entre os meus amigos, alguns adaptaram-se à nova realidade e os outros seguiram rumos diferentes.

Agora, a pergunta que se põe é esta: como é que, em qualquer profissão, uma pessoa deve adaptar-se a trabalhar com os computadores?

Em primeiro lugar é preciso perder o medo pela máquina. E este é o grande trunfo dos mais jovens. Eles não têm medo de errar, nem de avariar o computador (o que, aliás, não acontece facilmente).

Sem entrar no mérito da eficiência (ou falta dela) dos cursos de informática, a prática mostra que só quando se tem um computador em casa, e que efectivamente se começa a mexer nele é que se aprende informática.

Jogos leves e aplicativos mais simples (muitos deles fazem parte do disco do Mundo do CD-ROM, exactamente com essa finalidade) são coisas simples e eficientes para quem precisa de começar a dominar o computador. Mesmo que o objectivo final seja dominar programas muito complexos (usados, por exemplo, na empresa onde você trabalha ou pretende trabalhar), a princípio todos correm o risco de desanimar e ficarem convencidos de que nunca conseguirão dominar o computador.

Se pelo contrário você começar devagar, acabará por perder o medo. Assim, sem dar por isso, habitua-se aos computadores e começa a dar algumas dicas aos seus colegas sobre como dominar um PC e não ficar ultrapassado pelo tempo das modernas tecnologias.



Saber lidar com computadores tornou-se obrigatório em todas as empresas. Se está assustado com essa realidade, veja o que fazer para adaptar-se aos novos tempos.



Os Recursos do

Faz parte do Windows 95 e tem muitos recursos que você talvez desconheça. Experimente o Paint!

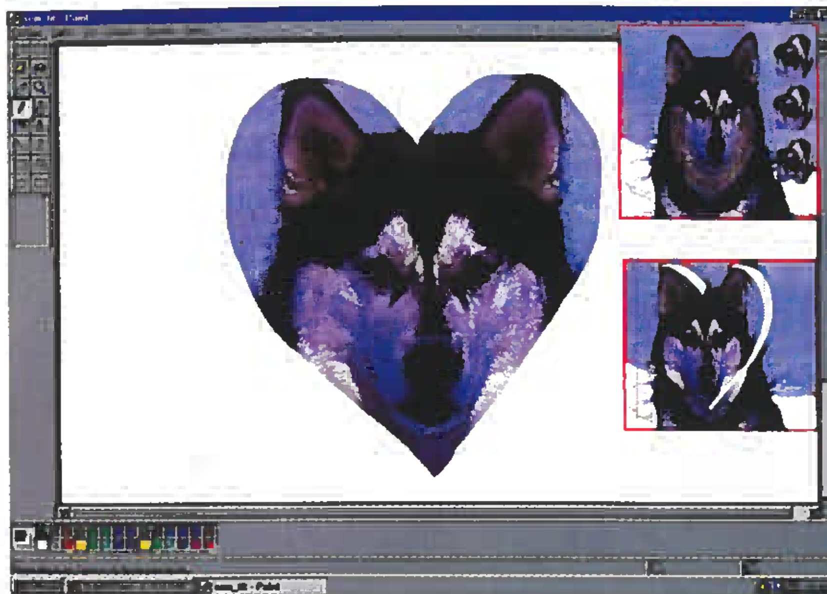
Este programa não está no nosso CD-ROM. Mas também não é preciso. É que o Paint *faz parte dos acessórios do* Windows 95, *e é instalado automaticamente, junto com este sistema operacional (está na pasta "Acessórios", dentro de "Programas", no botão "Iniciar"). Pouco utilizado, muitos acham que ele só serve para criar desenhos simples e muito pouco sofisticados. Puro engano! Além dos desenhos, é possível também editar imagens em alta resolução, com os recursos que acompanham o* Paint, *conseguindo obter trabalhos de boa qualidade.*

Para ter uma ideia, vamos mostrar-lhe como se faz para editar uma das imagens que estão no CD-ROM. Depois, pode transformá-la em papel de parede ou então imprimi-la.

Editar uma imagem

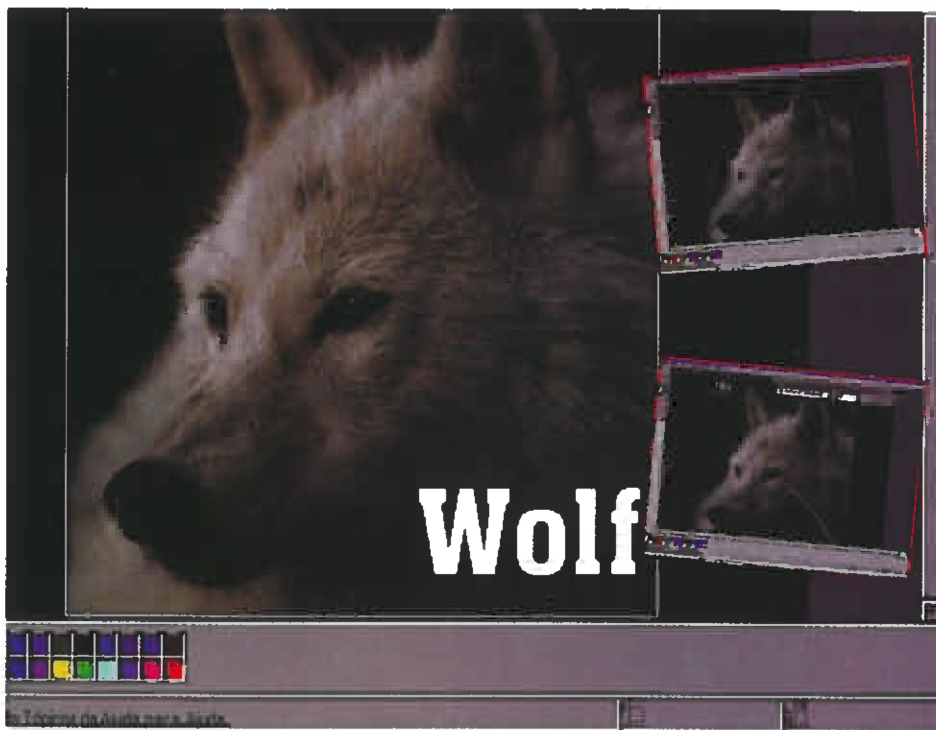
Abra o *Paint* e quando o ecrã aparecer, clique no menu "Ficheiro", localize a drive do CD-ROM (normalmente é a D: ou E:) e abra o ficheiro *Husk.BMP*, que está dentro do directório *Entrete*, subdirectório *Animals*. Com a imagem no ecrã, pode usar as diversas ferramentas do programa, para alterar a cara do cão da maneira que quiser. Por exemplo ...

1 Se clicar na ferramenta de *spray*, na barra de ferramentas, no lado esquerdo do ecrã, pode



Use as imagens dos animais que estão no CD-ROM para trabalhar no Paint. Até pode, por exemplo, fazer selecções irregulares em forma de coração.

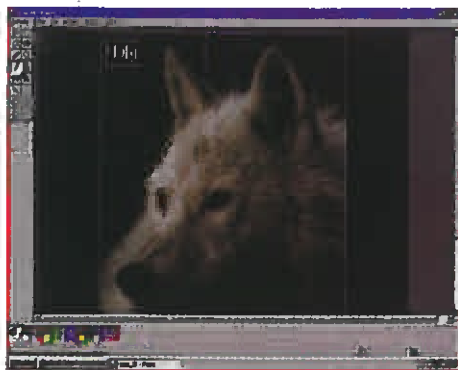
Paint



escolher uma cor da paleta e alterar a cor do cão (com uma técnica parecida com um aerógrafo). Se não gostar do resultado, basta clicar em "Anular", no menu "Editar".

2 Se quiser recortar uma parte da imagem do cão, transformando-a num coração, por exemplo, ou noutro formato qualquer, use a ferramenta parecida com uma estrela, que faz selecções irregulares. Quando acabar a selecção, seleccione a opção "Copiar", no menu "Editar".

3 Depois, abra um novo ecrã do *Paint* (em "Ficheiro", "Novo"). Volte ao menu "Editar" e escolha "Colar". Pronto, a sua imagem, com um novo formato, vai aparecer.



Colocar Texto

É possível também digitar textos dentro da imagem. Faça assim:

1 Escolha outra imagem: por exemplo, o ficheiro *Arcwolf.BMP* (também no directório *Entrete,* subdirectório *Animals,* no CD-ROM).

2 Com a imagem no ecrã, seleccione a ferramenta de texto (o ícone com um A), e clique num lugar livre da imagem.

3 Repare na nova barra que aparece no topo do ecrã. Use-a para alterar o tipo e o tamanho da fonte (letra) que está a usar. Repare também na caixa que está à volta do texto. Para aumentar ou diminuir o tamanho, clique nos quadros que estão à volta da imagem.

4 Para mudar a cor do texto que está a digitar, basta ir à paleta de cores e clicar sobre a que quiser.

Colocar textos no Paint é fácil. Basta seleccionar o ícone com um A, clicar sobre a imagem e digitar o seu texto.

OUTROS RECURSOS

Com o *Paint,* é possível ainda...

✓ Tapar alguma imperfeição, usando as opções "Copiar" e "Colar", do menu "Editar". Para fazer isso, basta seleccionar uma parte proporcional da imagem (usando a ferramenta de selecção quadrada) e clicar, com o botão direito do rato, sobre a selecção, escolhendo "Copiar", no menu que aparece. Essa parte será copiada e depois é só clicar novamente com o botão direito do rato numa área qualquer da imagem e escolher "Colar". Depois, basta movimentar a parte da imagem até que ela tape o defeito.

✓ Rodar a figura, alterar as cores, entre outras coisas, com os recursos do menu "Imagem".

✓ Transformar a imagem recém-criada em papel de parede. Para isso, depois de acabar o seu trabalho, grave-o e clique numa das opções "Configurar como papel de parede", no menu "Ficheiro". A imagem vai aparecer automaticamente como fundo de ecrã do Win 95.



Como usar o

São 31 programas inéditos, todos especialmente seleccionados para você usar e divertir-se. Tem aplicativos, jogos, entretenimento... Bom proveito!



Um programa para fazer objectos em 3D, versões actualizadas do anti-vírus da McAfee, *um conjugador de verbos em 10 idiomas diferentes... Você vai aproveitar todos os programas desta edição para divertir-se. Tem o* Internet Explorer, *em português (léxico brasileiro), para* Windows 3.1, *o* Comic Chat, *para conversar na* Internet. *E ainda tem um visualizador instantâneo de imagens entre outros bons programas.*

Também seleccionamos os melhores jogos. Alguns, em primeira mão. É o caso de Neverhood, *o novo jogo de Steven Spielberg. Quem gosta de acção vai deliciar-se com o* MDK, *um jogo inovador na forma de jogar. Mas todos os outros jogos também são muito interessantes.*

Como sempre, as reportagens estão agrupadas de acordo com as suas vocações: "Aplicativos", "Internet", "Entretenimento" ..., como no CD-ROM.

O princípio da interactividade mantém-se. Por isso, o ideal é realizar os seus trabalhos no computador acompanhando sempre, passo a passo, o que está escrito aqui na revista.

Para abrir o CD-ROM no Windows 3.1

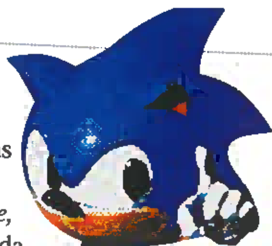
1 -Coloque o CD na drive do CD-ROM do seu computador.
2 - Na janela do "Gerenciador de programas", clique em "Arquivo" (ou *File*, se o *Windows* for em inglês).
3 - Clique no item "Executar" (*Run*).
4 - Na caixa de diálogos que se abre, digite `D:\CDROM` ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* de seu CD-ROM. Dê OK.
5 - Vai surgir um ecrã da Editora Europa Multimédia e Editora Volta ao Mundo. Em seguida, aparecerá o ecrã principal do CD. A partir daí, basta clicar no item que deseja ver.

Para abrir o CD-ROM no Windows 95

O CD-ROM tem auto-reprodução no Win 95. Basta colocá-lo na drive e esperar alguns momentos. Não é preciso dar nenhum comando. O programa deverá entrar automaticamente. Contudo, dependendo da configuração do seu computador, isso pode não acontecer. No entanto, não se preocupe. Faça assim:
1- Clique no botão "Iniciar" e escolha "Executar".
2- Digite então `D:\CDROM` ou, no lugar do D, a letra equivalente à drive do seu CD-ROM. Dê OK. O disco deve correr.

SEU CD-ROM

ATENÇÃO

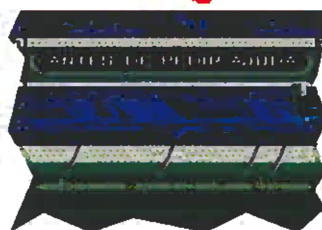


Todos os programas e ficheiros contidos no CD-ROM são *Freeware*, *Shareware*, Demos, ou da autoria da Editora Europa. Os *Freeware* são programas de distribuição livre e podem ser copiados à vontade. Os *Shareware* são programas "try before you buy" (experimente antes de comprar), ou seja, podem ser usados durante um certo tempo e, depois, se agradarem, devem ser comprados. Ao fazer isso, o utilizador passa a ser registado e, entre outras vantagens, recebe as actualizações do programa. Veja, no botão "Antes de Pedir Ajuda", como se faz um registo. Já as demos são programas nos quais se pode usar ou jogar apenas algumas fases para se ter uma boa ideia do que é o produto.

Se lhe agradarem, deverá adquiri-los nas lojas.

ANTES DE PEDIR AJUDA





O botão "Antes de Pedir Ajuda" é um FAQ (frequently Asked Questions, perguntas feitas frequentemente) onde encontra respostas para muitos tipos de dúvidas. O FAQ foi elaborado a partir de dúvidas anotadas nas outras edições da nossa revista.



EXECUTAR OU INSTALAR?

Para facilitar o uso dos programas do CD-ROM usamos os seguintes critérios:

– indica que o programa pode ser executado diretamente da interface.

– torna necessária a instalação do programa. Se houver algum problema, consulte a reportagem correspondente.

– entenda que este programa só funciona depois de copiado para seu micro. Confira as instruções na revista.

– cada programa vem acompanhado de uma ficha técnica. Use este botão para conferir se o seu micro atende as especificações pedidas pelo programa.

Obs – se todos os botões estiverem habilitados, escolha o que achar mais conveniente.



Desenhe pa

O Toonworks traz diversos modelos prontos para usar e criar figuras que podem ficar muito engraçadas. Experimente!



O esquema é simples: escolha o rosto, a boca, o nariz, o corpo ... e vá construindo o seu desenho e deixando-o parecido com a pessoa que quer retratar.

Depois do estrondoso sucesso do Let's Draw, *o programa para fazer caricaturas distribuído no Mundo do CD-ROM n.º 7, nesta edição temos um programa semelhante. É do mesmo fabricante do* Let's Draw *mas destina-se ao público juvenil. Trata-se do* Toonworks *que, ao contrário do* Let's Draw, *não faz só caricaturas. Com ele, além de criar figuras engraçadas, imitando personagens de desenhos animados, pode também escrever textos coloridos; fazer cartões festivos, posters ... Enfim, dá para divertir-se bastante.*

Como esta é uma versão de demonstração, não pode gravar ou imprimir os seus trabalhos, a não ser que use o truque que ensinamos na parte final da reportagem. Além disso, só é possível entrar no programa cinco vezes. Depois, só se comprar a versão completa.

Criar um desenho

Depois de instalado, abra o programa e repare no ecrã que tem as várias caixas de ferramentas que vai usar para criar os seus desenhos. Faça assim:



1 Clique em qualquer parte do homem do boné (no lado esquerdo) para abrir um menu, na parte inferior do ecrã, com os exemplos que pode usar. Ou seja: se clicar no corpo, serão mostrados vários modelos; se for na boca, aparecem desenhos de bocas, e assim por diante. Para escolher um deles, basta clicar sobre a figura e ela aparece no ecrã.

2 Depois de escolher o corpo, clique na boca, nos olhos, no boné ... para construir o seu desenho.

3 Se as partes do corpo ficarem fora do lugar, use o rato para as colocar na posição correcta. Se ficarem desproporcionais, clique nos quadrados pretos que estão em volta dessa parte e arraste-a para a aumentar ou diminuir.

Outros recursos

Mas não são só figuras engraçadas que pode fazer com o *Toonworks.* É possível acrescentar textos às figuras, criando frases engraçadas. Para fazer isso, basta seleccionar o ícone "ABC" e depois clicar numa área livre do desenho. Em seguida, basta começar a

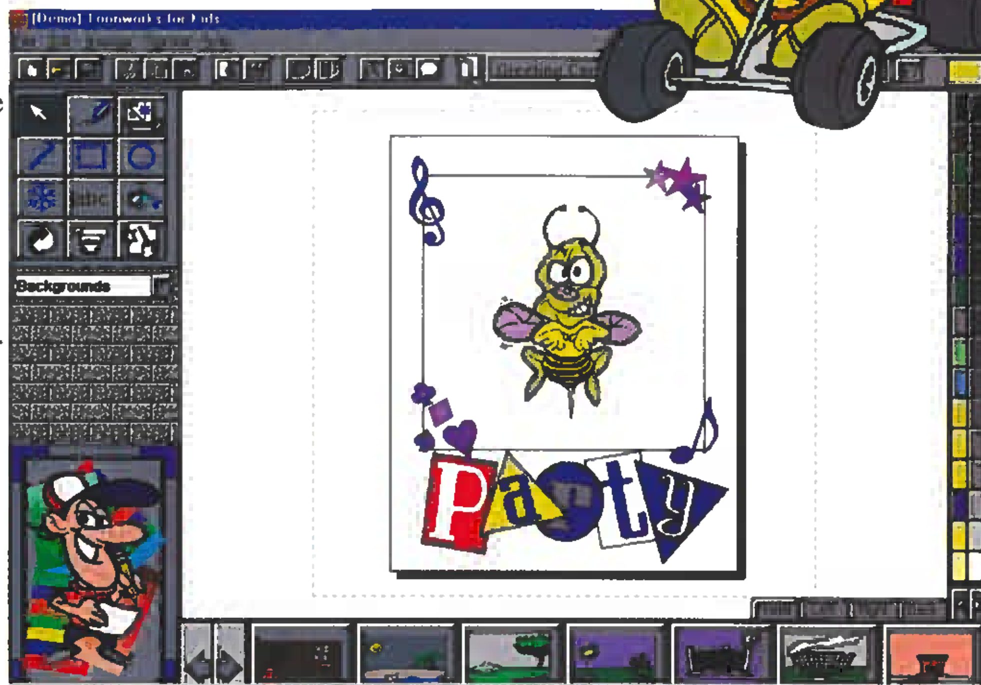
ra Divertir-se



digitar. Se clicar nas letras que aparecem na parte inferior, vai ouvir a pronúncia (em inglês) de cada uma delas.

Além disso, se seleccionar a opção *New from Template,* no menu *File,* será aberta a janela *Project Wizards,* com uma série de projectos que pode realizar. Tem posters, figuras para colorir (*Coloring Pages*), cartões festivos (*Greeting cards*) e molduras (*Placemat*), para usar com as figuras que for criar. Para escolher qualquer um dos projectos, basta seleccioná-lo e depois dar OK. Ele vai aparecer no ecrã.

Ah! Caso se arrependa de alguma coisa que fez, basta ir até ao menu *Edit* e teclar *Undo,* para desfazer a operação. Para começar um desenho novo (não se esqueça, o programa não guarda), clique em *Start Over,* no menu *File.*



Para imprimir os trabalhos

Como o *Toonworks* é uma versão de demonstração, as opções "Guardar" e "Imprimir" não estão disponíveis. Mas aqui vamos ensinar-lhe um truque para que possa fazer isso sem problemas usando o *Paint,* que vem no *Win 95:*

1 Quando acabar o seu desenho, carregue na tecla *Print Screen,* no teclado. Depois, abra o programa *Paint,* vá até ao menu "Editar" e escolha "Colar".

2 Seleccione apenas a área do desenho. Entre no menu "Editar" e clique em "Copiar".

3 Abra um novo ecrã (clique em "Novo", no menu "Ficheiro") e depois carregue em Ctrl+V.

4 Agora, basta gravar o seu ficheiro, imprimir e mostrar aos seus amigos.

TOON



POWER

O programa também permite criar posters e cartões festivos. Basta clicar em "New from Template", em "File", e fazer a sua escolha.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
486 com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Microforum

TELEFONE
(001 800) 465 23 23

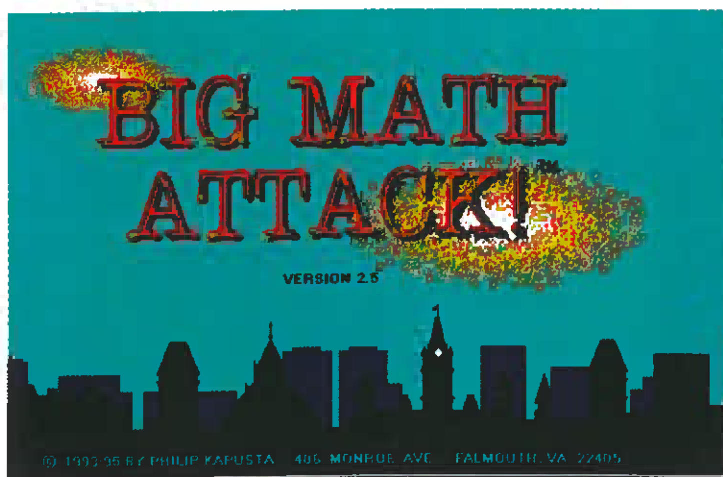
PREÇO SUGERIDO
Cerca de 9 000$00

ENTRETENIMENTO

MISSEIS EDUCATIVOS

Ataque dos números

Em Math, você aprende a fazer contas, soletrar palavras em inglês e, por arrastamento, ainda salva a cidade de um ataque de meteoros.



À medida que for acertando nas questões que caem do céu, os mísseis são lançados destruindo os meteoros e salvando a cidade.

SISTEMA MÍNIMO
Windows XX
486 DX 2 com 4 MB de memória RAM

PRODUTOR
Philip P. Kapusta
406 Monroe Avenue
Falmouth, Va. 22405 - USA

TELEFONE
(001 540) 371 57 46
E-mail: 74170.3350@compuserve.com

VALOR DO REGISTO
Cerca de 2 500$00

Math em inglês quer dizer matemática. Mas, em Big Math Attack, *não há apenas "math". É que o programa é composto por quatro módulos: o* Math *(contas); o* Metric *(a diferença entre algumas medidas); o* Spelling *(vocabulário em inglês) e ainda o* Typing, *no qual vai treinar a escrita. O objectivo é salvar a cidade de um ataque de meteoros. E a única maneira de evitar o desastre é acertar nas respostas das questões que vão aparecendo.*

Executar o programa

Entre no jogo e, na primeira janela que aparece, digite o seu nome e tecle *Enter*. No ecrã principal, escolha uma das brincadeiras e dê *Enter*. Há níveis de dificuldade em cada jogo, que pode escolher com as setas de direcção.

Math

Fazer rapidamente contas de somar, subtrair, dividir ... (basta escolher quando se entra no módulo). Quando o jogo começa, as equações caiem do topo do ecrã. Calcule o resultado, digite o número e tecle *Enter*. Se a resposta estiver correcta, a equação será destruída e você acumulará pontos. Se errar e ela cair sobre a cidade, vai perder pontos.

Metrics

O mais complicado. Aqui, tem de descobrir a diferença entre medidas de diversos tipos (volume, peso, altura ...). Escolha a medida no menu e use as teclas < (menor), > (maior) e = (igual) em relação às comparações que caem do topo do ecrã.

Spelling

Começam a cair do céu palavras às quais falta sempre uma letra. A sua missão é digitar a letra correcta para completar a palavra e assim acumular mais pontos. Depois, dê *Enter*.

Typing

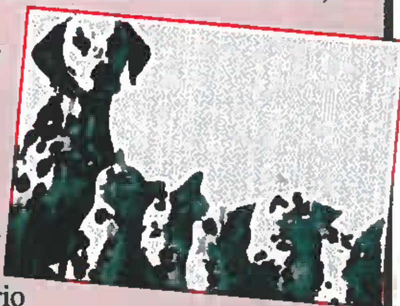
Digitação. Aqui deve digitar as letras e os números misturados que caem do topo do ecrã, respeitando o tamanho correcto das letras. Após digitar, não de esqueça de dar *Enter*. 

FOTOS DE ANIMAIS

Fizemos uma sensacional selecção de imagens nesta edição. São 89 fotos entre animais domésticos e selvagens, muitas delas em alta resolução, que podem ser usadas como papel de parede no *Windows* ou então para ilustrar os seus trabalhos. Para visualizar cada imagem, basta clicar sobre um dos ficheiros e depois usar a seta de direcção para baixo. Se clicar sobre a imagem, ela será mostrada em ecrã cheio (assim terá uma ideia de como ela ficará).



Para voltar ao normal, basta clicar novamente sobre ela. Se gostar de alguma, copie-a para o seu computador. Ela irá para o directório *Revista*, subdirectório *Cdrom9*, pasta *Entrete*, subpasta *Animals*. Depois, para as usar como papel de parede, faça assim:



No Windows 95

1 - Clique, com o botão direito do rato, num lugar livre da "Área de Trabalho".
2 - No menu *pop up*, escolha "Propriedades".
3 - Em "Propriedades de Vídeo", seleccione "Segundo Plano" e depois clique em "Procurar".
4 - Depois, localize o directório onde guardou o ficheiro e clique sobre ele. Dê OK e feche os ecrãs. Pronto, a imagem já aparece no ecrã do monitor.

No Windows 3.1

1 - Abra o "Painel de Controlo", que normalmente está no grupo principal e clique em "Área de Trabalho".
2 - Na janela que é aberta, vá até à opção "Papel de Parede" (*Wallpaper*), localize a imagem copiada e dê OK. Na próxima vez que abrir o Windows, lá estará o seu novo "Papel de Parede".



SCREEN SAVER
Guerra das Estrelas

Para entrar no clima da nova moda do cinema, copie para o seu computador este *Screen Saver* do filme Guerra das Estrelas (*Star Wars*, em inglês). A banda sonora é a mesma mas numa versão mais simplificada. Para configurar o *Screen Saver* no seu computador, siga estes passos:

1 - Clique, com o botão direito do rato, numa parte livre da "Área de Trabalho" e, no menu *pop up*, seleccione "Propriedades".
2 - Na caixa de diálogo que aparece, clique em "Protecção de ecrã". No campo "Protecção de ecrã", seleccione a opção *starwars*.
3 - Dê OK e pronto. Se quiser testar, clique em "Amostra" e não mexa no rato.





NOVO TESTAMENTO

Os religiosos já podem contar com o "Novo Testamento", numa versão para CD-ROM. Todo em português (léxico brasileiro), o programa traz fotos, ilustrações, narrações e textos históricos relacionados com o assunto, tendo um enfoque ecuménico. Nesta versão colocada no CD, tem uma pequena amostra do que contém o programa completo. Se quiser vê-la, clique em "Instalar o programa" (no fim será criado um ícone no botão "Iniciar") e depois abra o programa e explore-o à vontade.

CONVERSOR DE MEDIDAS



Um programa simples de usar que converte medidas de temperatura. Com ele saberá rapidamente qual o equivalente em *Celsius* de uma temperatura medida em *Fahrenheit, Kelvin* e *Reaumur.* Corre directamente do CD-ROM, bastando clicar em "Executar o programa". Quando ele for aberto, digite a temperatura na unidade de medida correspondente. Depois, clique em "Transformar". O conversor fará o cálculo e mostrará o resultados nos outros três espaços. Para limpar os campos, basta clicar em "Limpar".

Uma curiosidade: sabia que perto de zero graus *Kelvin* os átomos chegam a um estado em que se movimentam muito pouco? Em *Celsius,* o valor correspondente chega a absurdos 273 graus negativos.



Músicas MIDI

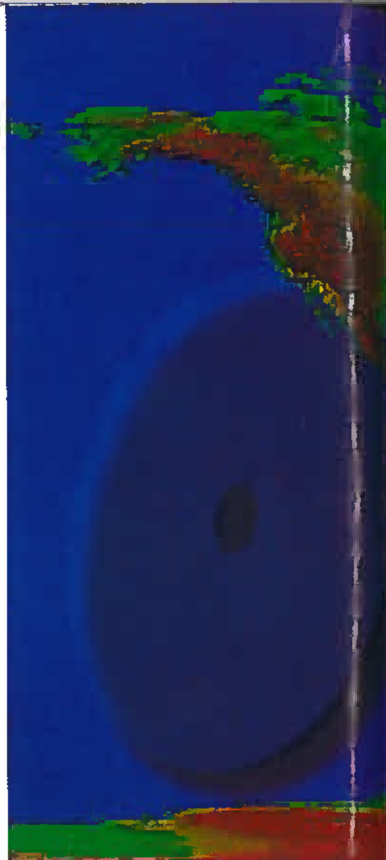
Escolhemos uma selecção de 22 músicas no formato MIDI para ouvir no seu computador. Pode ouvi-las directamente do CD-ROM, bastando seleccionar um dos ficheiros e depois clicar na seta verde que está no ecrã do CD. Se gostar de alguma delas, copie-a para o seu computador. Ela irá para o directório *Revist,* subdirectório *Cdrom9,* pasta *Entrete,* subpasta *Música.* Para a voltar a ouvir directamente do computador, localize o ficheiro e dê dois cliques sobre ele. O *Media Player* será aberto e a música começará a tocar.





Um programa poderoso que permite criar objectos em 3D, sem a preocupação de decorar uma data de comandos.





Crie Ilustrações Pro

Escolha o tipo de objecto a três dimensões que quer (como esferas, caixas, cilindros) e depois aplique sobre ele a imagem que preferir. O resultado final fica óptimo. Experimente.

Simples e prático. É assim o Fractal Design Detailer *que colocamos no CD-ROM. É um programa poderoso que lhe vai permitir criar objectos a três dimensões. É certo que existem outros programas que criam esse tipo de objectos* (3D Studio *ou* Corel 3D)*. Mas eles são muito complexos, trazem manuais gigantescos e acima de tudo, são mais caros (custam cerca de 150 000$00). No caso do* Detailer, *pode experimentá-lo gratuitamente e só depois decidir se quer ou não adquiri-lo (custa cerca de 75 000$00, nos EUA).*
O Detailer *traz ferramentas poderosas mas fáceis de serem usadas, mesmo por aqueles que não estão habituados a este tipo de programas.*

Para lhe dar uma ideia geral das possibilidades do programa *Fractal Design Detailer,* vamos ensinar como se cria um efeito 3D, utilizando o logotipo do Mundo do CD-ROM.

Começar o trabalho



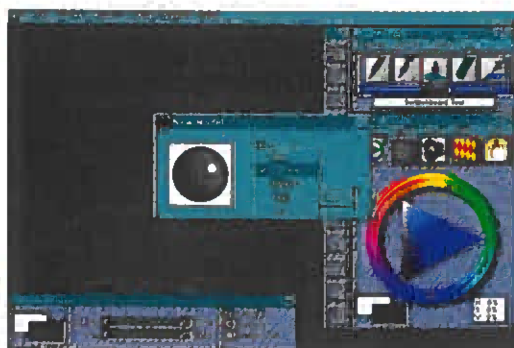
Primeiro vamos criar um objecto para depois aplicarmos o logotipo da revista, criando o efeito 3D. Faça assim:

1 Depois de instalado, abra o programa. No ecrã que aparece, vá até ao menu *File* e clique em *New Model* ...

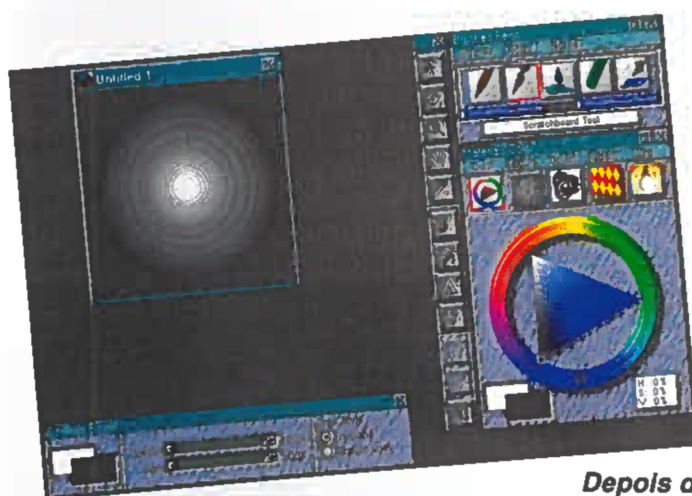


fissionais

2 Surge uma janela. Clique sobre a palavra *Box* e depois escolha *Sphere.* Em seguida dê OK nessas e nas três janelas seguintes.



3 A esfera é então *renderizada* (criada) e aparece num quadrado no ecrã do programa.



Movimente-a no ecrã de modo a que ela fique inteiramente visível.

Aplicar a textura

Para que possa criar o efeito com o logotipo da revista, colocamos no CD-ROM uma imagem no formato .BMP para usar. Proceda assim para aplicar a textura sobre a bola:

1 Clique no menu *Map,* escolha *Load* e depois *Texture.* Na janela que aparece, seleccione *Open Image* ... e dê OK. ☞

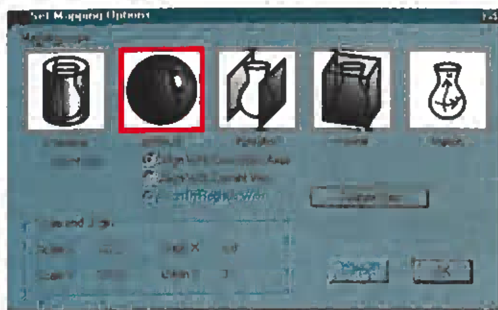
Depois de criar o objecto (a esfera, no nosso exemplo), o próximo passo é aplicar uma figura como o logotipo do Mundo do CD-ROM que colocamos no disco.





2 Vai aparecer outra janela. Localize a *drive* do CD-ROM (normalmente é D ou E) e dê dois cliques sobre a imagem *Logo.BMP* .

3 A imagem aparece no ecrã e surge uma outra janela, para escolher o modo como a imagem deverá cobrir a esfera. Clique em *Spherical* e dê OK.



4 Pronto. A imagem já está sobre a bola *renderizada.* Agora é preciso posicioná-la para que o logotipo fique visível. Vá até ao menu *Map,* seleccione *Texture* e depois *Adjust Mapping.* Aparece uma janela. Se ela ficar sobre a esfera, mude-a de lugar (com o rato) e depois use as ferramentas disponíveis (principalmente a "mão") para clicar sobre a bola e ajustar o logotipo.



***A iluminação é fundamental para valorizar a sensação de volume. Se quiser, pode usar efeitos especiais já prontos, que pode encontrar no menu* Special Effects.**

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486/66 com 16 Mb de memória RAM

PRODUTOR
Fractal Design Corporation -USA

TELEFONE
001 (408) 430-4100
www.fractal.com

PREÇO SUGERIDO
Cerca de 75 000$00 nos EUA

Os recursos

O trabalho está quase concluído. Mas para lhe dar um melhor acabamento vamos acrescentar algumas luzes e efeitos especiais.

Luzes

Para aplicar luzes na esfera vá até ao menu *Materials* (no lado direito do ecrã) e clique sobre o ícone da lâmpada (*Light*). Será mostrada a paleta de aplicação de luzes. Altere a posição do "spot" de luz na bola, usando o esquema que aparece. Se clicar num ponto da bola sem foco de luz, cria um novo foco e pode posicioná-lo como quiser.



O programa traz alguns esquemas prontos. Para os usar, clique na opção *Load* e escolha um dos modelos que aparecem. Depois dê OK.

Efeitos especiais

Use o menu *Special Effects,* se quiser aplicar algum efeito especial na bola. Aqui, fica a saber o que fazem três deles. Se não gostar do resultado, vá até ao menu *Edit* e clique em *Undo.*

✓ Tonal Control/Adjust Colors – ajusta e troca as cores da imagem.

✓ Surface Control/Quick Warp – aplica deformações.

✓ Surface Control/Apply Surface Texture – coloca textura nas imagens.



Pela Beleza dos Textos

Com o ABC Fonts *pode* visualizar todos os tipos de letras, escolher as suas favoritas e apagar as que já não quer.

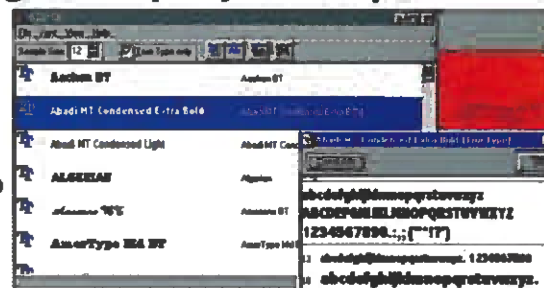


O ABC Fonts *é um programa para o ajudar a gerir as fontes (os tipos de letras) instaladas no seu computador. Com ele, é possível visualizá-las rapidamente, instalar novos tipos e apagar as que não vai usar mais. Tudo com apenas alguns cliques do rato. Além disso, colocamos no CD-ROM, 22 tipos diferentes de letras que pode usar para sofisticar os seus trabalhos. Nesta reportagem, vamos mostrar como se utiliza o* ABC Fonts.

Configurar o programa

Depois da instalação, um ícone do programa (*ABC 95*) será colocado no "Painel de Controlo" (dentro de "O Meu Computador"). Abra o programa dando dois cliques sobre o ícone criado e, na janela que aparece, escolha *I Agree* (eu concordo). Vai aparecer um ecrã a mostrar todas as fontes instaladas no seu computador.

Para gerir as suas fontes, use os controlos disponíveis, logo abaixo do menu, para visualizar as fontes de diferentes maneiras. Por exemplo, seleccione uma das fontes e depois clique no botão marcado AB, para ver a "cara" da letra e até quanto pode aumentá-la. Se quiser apagar alguma fonte da lista, basta seleccioná-la com o rato e depois teclar *Delete*.



Escolher as letras certas melhora qualquer trabalho. E o* ABC Fonts *mostra um* preview *de todas as que estão disponíveis no seu PC. E no CD-ROM, colocamos mais 22 para instalar.

Fontes no CD-ROM



Além do programa *ABC Fonts,* colocamos no CD-ROM (também na pasta *Aplicativos*), 22 tipos diferentes de fontes que pode usar para sofisticar os seus trabalhos. Para fazer isso, veja as fontes que estão disponíveis (basta clicar sobre o nome do ficheiro). Depois, se quiser instalar alguma delas no computador, use o programa *ABC*. Faça assim:

1. Abra o programa, vá até ao menu *Font* e clique em *Install...*
2. Na janela que aparece, localize a *drive* do CD-ROM (geralmente é D: ou E:).
3. Na opção *Folders,* clique duas vezes na pasta *Aplicat* e depois abra a subpasta.
4. Espere que o *ABC* leia as fontes disponíveis, que serão mostradas na janela *Available Fonts.* Seleccione as que quiser instalar, clicando sobre elas. Depois, clique no botão > e em seguida dê OK.
5. Agora, reinicie o *Win 95.* Pronto. As suas novas fontes já podem ser utilizadas.



APLICATIVOS

ANTI-VÍRUS

Um Anti-vírus

A nova versão da McAfee tem alguns recursos que tornam o seu uso muito fácil, mesmo para utilizadores com pouca experiência.



Vírus no computador é um inferno. Se já enfrentou estes minúsculos e terríveis programas, sabe a dificuldade que existe em livrar-se deles. A maioria dos anti-vírus detecta o vírus. Mas acabar com eles é outra história, muito mais complicada. Finalmente, a McAfee, *o maior produtor mundial de anti-vírus facilitou a vida aos menos experientes, com a nova versão que, rapidamente, colocamos ao seu dispor no CD-ROM. Esta, realmente, é muito fácil de usar.*

O grande problema, só para que você perceba, é que, se o seu computador estiver com vírus, o simples facto de ligar o computador já implica estar a "carregar" também o vírus. Assim, para resolver o problema e acabar com os "bichos", só há uma solução: ligar o computador a partir de uma disquete feita especialmente com esta missão.

E é exactamente isso que a nova versão do *McAfee* (tanto para *Windows 3.1* como para *Win 95*) faz: quando estiver a instalar o anti-vírus prepare uma disquete para usar quando um dia o seu PC for contaminado por um vírus. Acompanhe:

A grande vantagem da nova versão é que, ao ser instalado, ele cria uma disquete para "limpar" o seu computador se algum dia ele for contaminado por vírus.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x e Win 95
486 DX2 com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
McAfee Associates
2710 Walsh Avenue
Santa Clara, California
95-51-0963 - USA

TELEFONE
(001 408) 988 38 32
Fax: (001 408) 970 97 27

VALOR DO REGISTO
Cerca de 11 000$00

Disco de Emergência

Instale a versão compatível com o seu sistema operacional e, no ecrã referente ao tipo de instalação, escolha *Typical* e clique em *Next.* O programa vai fazer uma procura de vírus e seguirá em frente. Ao surgir a janela *McAfee Emergency Disk Creation Utility,* coloque uma disquete nova. já formatada e sem nenhuns dados, dentro da drive correspondente (A:) e dê OK. Espere que o programa copie as informações do sistema do seu computador. Quando ele acabar, retire a disquete da *drive,* proteja-a contra gravações e depois continue a instalação. No fim, faça assim, para efectuar uma procura completa de vírus no computador:

1. Volte a colocar a disquete na *drive,* desligue o computador e ligue-o novamente.

2. Quando aparecer uma mensagem (em inglês) no ecrã, digite Y e espere que o programa faça a procura de possíveis vírus (o tempo de espera depende do tamanho do disco rígido).

3. Assim que o processo acabar, retire a disquete da *drive* e reinicie o computador.

Atenção: é muito importante que guarde a disquete num lugar seguro, para a usar em caso de emergência.

fácil de usar

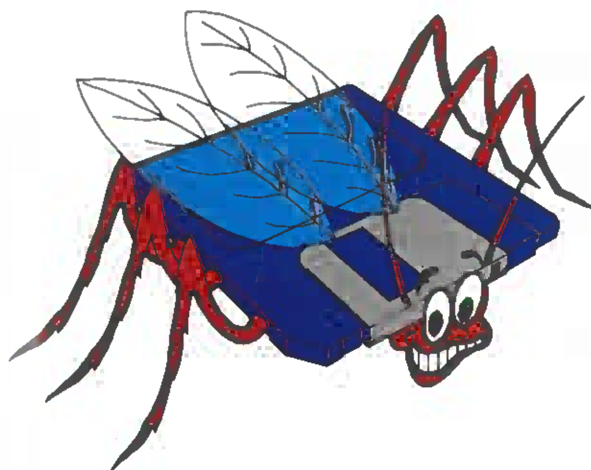
E se os passos 2 e 3 não aparecerem no ecrã é porque o seu computador "lê" o disco rígido antes da disquete, quando está a ser iniciado. Neste caso, a melhor saída é pedir ajuda a um amigo mais experiente e que perceba de computadores, para que ele mude essas opções na BIOS do seu PC.

Caçar vírus



Esta versão da *McAfee* tem um recurso bastante interessante, que é o *Shield* (literalmente, quer dizer "escudo"). Se esta opção estiver activada (o que aconselhamos vivamente), quando colocar na *drive* uma disquete que, por acaso, tenha um vírus, automaticamente surgirá um aviso no ecrã a alertar e a propor a eliminação do vírus.

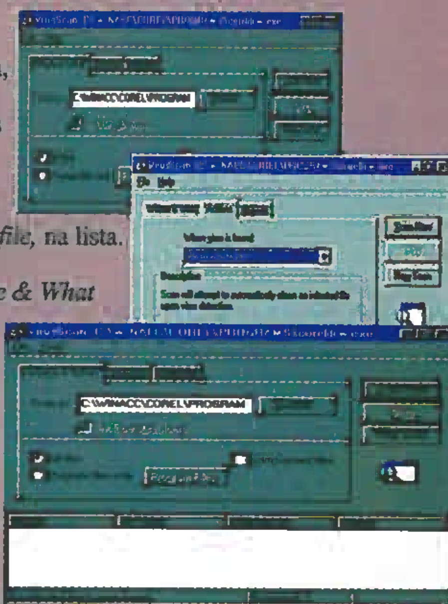
E se, por infelicidade, o seu computador for infectado por um vírus, não é suficiente "limpar" apenas a máquina. É preciso ver e limpar, se for preciso, também todas as suas disquetes (ver quadro ao lado).



E AS DISQUETES?

Veja aqui o que deve fazer para limpar as suas disquetes de possíveis vírus.

No Windows 95



1 – Na janela do programa, clique em *All Files*, para procurar vírus em todos os tipos de ficheiro.

2 – Clique na aba *Actions* e escolha *Clean infected file*, na lista.

3 – Volte para *Where & What* (clique na aba com este nome) e na opção *Scan in*, substitua C:\ por A:\ ou B:\, dependendo da sua *drive* de disquetes). Depois, clique em *Scan Now*, para começar a procura. Se for encontrado algum vírus, o programa vai perguntar se quer apagá-lo.

No Windows 3.1



1 – Abra o programa, e no menu *Settings* clique em *Controls*.

2 – Assinale a opção *Subdirectories* e clique no ícone *Action*, no lado direito do ecrã.

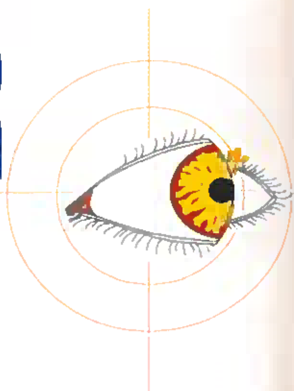
3 – Na nova janela, seleccione *Clean Infection* e clique em *Close*.

4 – Clique no botão *Profiles* e depois em *Floppy Disk*. O programa começará a procurar e se encontrar algum vírus, vai perguntar se quer apagá-lo.

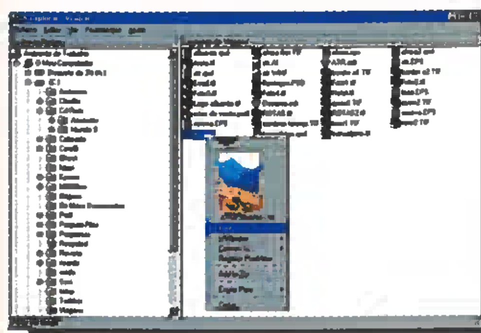
APLICATIVOS

VISUALIZADOR

VISUALIZADOR INSTANTÂNEO



Prático e fácil de usar, o Pica View permite visualizar rapidamente as imagens que tem no computador.



Com um simples clique do botão direito do rato sobre qualquer ficheiro de imagem, você abre o menu do programa e depois pode imprimir, copiar e transformar em papel de parede a foto escolhida.

Aprovado 100%. Este programa reuniu unanimidade aqui na redacção. Tanto que imediatamente todos o instalaram. E não é para menos. Com este aplicativo, pode visualizar rapidamente qualquer tipo de imagem arquivada no seu computador, sem ter necessidade de abrir o programa que a criou. Basta clicar, com o botão direito do rato, sobre qualquer ficheiro de imagem, que um menu pop up será aberto com novas opções acrescentadas pelo Pica View *e ainda mostra um* preview *da imagem escolhida. Além disso, com as novas opções, pode imprimir a imagem, transformá-la em papel de parede ou até colocá-la em ecrã cheio para uma melhor visualização, seleccionando apenas o comando desejado.*

Usar o programa

Para usar o programa, tem de o instalar. Clique em "Instalar o programa" e siga as instruções que aparecem (na maioria das vezes é só clicar em *Next* e depois em *Finish*). Depois, entre no directório onde costuma guardar as imagens e clique sobre o nome de um dos ficheiros. O menu *pop up* será aberto. Veja agora as principais funções do *Pica View:*

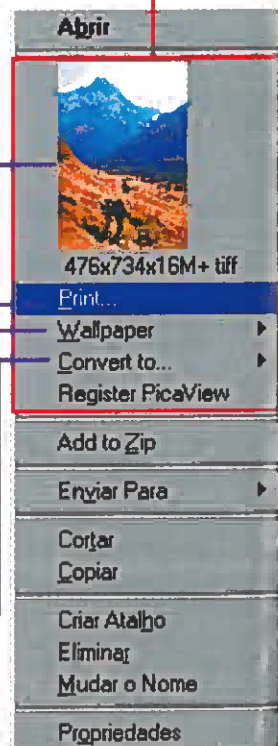
1 – Preview – aqui vê uma pequena amostra da imagem e ainda algumas informações sobre ela (tamanho, número de cores, formato). Se quiser ver a imagem em ecrã cheio, basta clicar, com o botão esquerdo, sobre o *preview*. Para voltar ao normal, feche a imagem (clique no "xis", no canto do ecrã).

2 – Print – clicando nesta opção, pode imprimir a imagem visualizada.

3 - Wallpaper – permite transformar a imagem automaticamente, em papel de parede.

4 - Convert To... – converte a imagem seleccionada. Por exemplo, se ela for um ficheiro JPEG (os ficheiros de imagens são muito menores, mas a qualidade é inferior), pode convertê-la para BMP (usadas no *Paint* e como papel de parede) e vice-versa.

Nova área acrescentada pelo *Pica View*

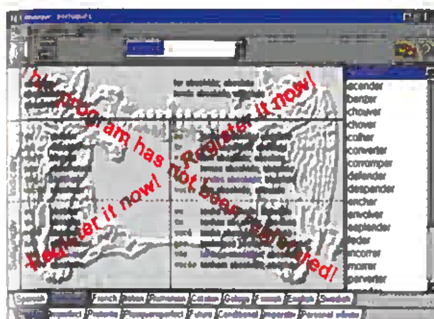


SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486/66, com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
ACD Systems, Inc.
177 Telegraph Rd #591
Bellingham, WA, USA
98226

TELEFONE
(001 250) 382 47 01
Fax: (001 250) 382 70 99

VALOR DO REGISTO
Cerca de 3 400$00



Conjugue Verbos em 10 idiomas

Saber rapidamente a conjugação de um determinado verbo num determinado idioma é muito fácil usando o *Conjugue*.

Ele corre directamente do CD-ROM e quando o ecrã do programa aparecer, basta digitar o verbo (no espaço em branco, no topo do ecrã) e escolher entre os dez idiomas diferentes, inclusive, o português.

Automaticamente, o verbo será conjugado em todos os tempos permitidos. O idioma e o tempo verbal são escolhidos por si, na lista localizada na parte inferior do ecrã. Além disso, é possível imprimir a lista de conjugações. Clique em "Imprima este verbo", no menu "Arquivo".

O "Conjugue" é um *Shareware* e você tem 30 dias para o experimentar. Se gostar, deverá fazer o registo. Na versão completa do programa, o aviso a vermelho do ecrã não aparece.

Para registar

Produtor
Erik Lindberg
Estnäsgatan 8 B 24
00170 Helsingfors
Finlândia

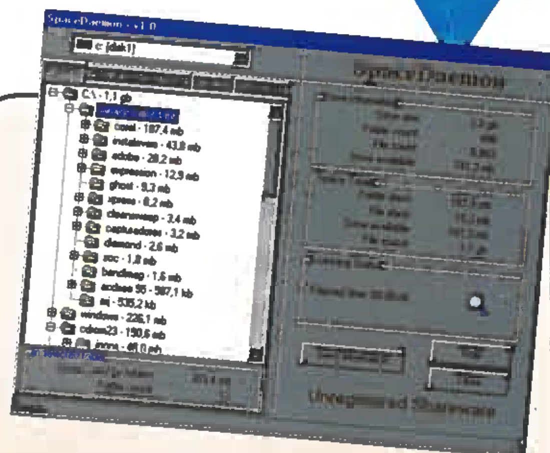
Valor do registo
Cerca de 6 800$00
No próprio programa há um formulário de registo

Desinstalador



Com este programa, pode apagar todos os aplicativos copiados do CD-ROM da revista para o seu computador. É todo em português (léxico brasileiro) e a sua utilização é bastante simples.

No entanto, os programas ou jogos que precisam de ser instalados não podem ser vistos ou apagados por este utilitário.



Espaço em disco

Use o *Space Daemon*, para saber qual o tamanho de cada pasta de programa que está arquivada no seu computador e assim verificar o que está a encher o seu disco rígido. Deste modo, será possível apagar os programas que não vai utilizar mais, deixando espaço livre para outros.

1 Clique em "Executar o programa", no interface do CD-ROM e quando o ecrã do *Space Daemon* aparecer, informe a *drive* que quer verificar (por exemplo, C:\ , normalmente é a do disco rígido). Depois, clique em *Begin*.

2 Espere que o programa verifique os dados no computador. Quando ele acabar, o directório da raiz irá aparecer, mostrando o total de espaço que ele ocupa no disco rígido.

3 Clicando no sinal de mais (+), no lado esquerdo da pasta, serão abertas as subpastas, mostrando o tamanho de cada uma por ordem decrescente.

4 Para ver o conteúdo dos ficheiros que estão dentro de uma delas, clique sobre a subpasta e depois escolha *Files of Selected Folder*.

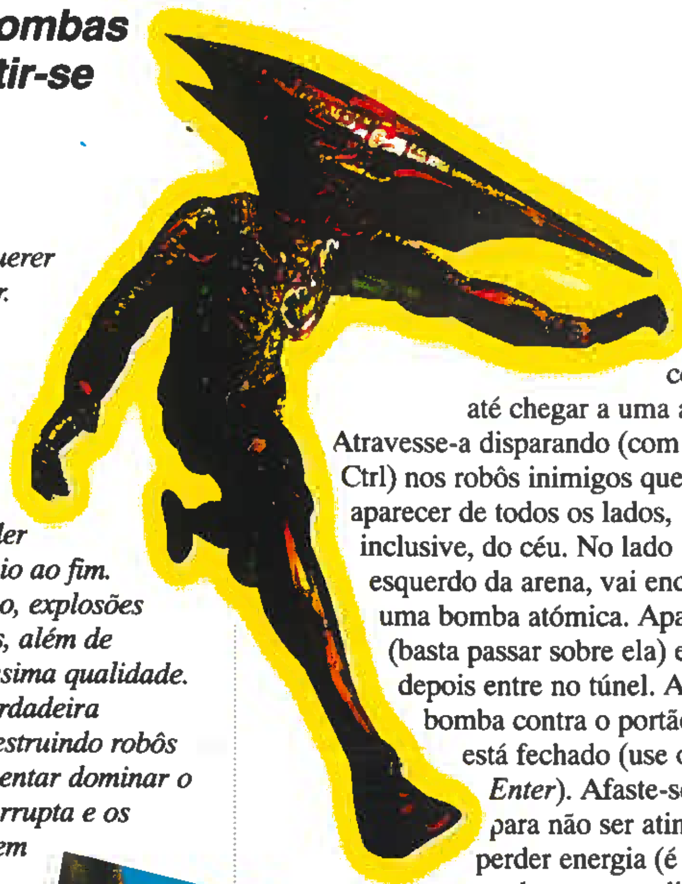
Na divisão *Drive Information* e *Space Totals* (no lado direito do ecrã), veja os dados sobre o espaço livre do seu disco rígido e o número de pastas, entre outras informações.



JOGOS
MDK

Brincar co

Eles são alienígenas que deve destruir utilizando até bombas nucleares. E pode divertir-se muito com isso.



Você não vai querer parar de jogar. MDK *(abreviatura de* Murder, Death, Kill, *que quer dizer literalmente, assassinato, morte e matar), é um jogo inovador que pode prender a sua atenção do princípio ao fim. O jogo reúne muita acção, explosões e tiros por todos os lados, além de imagens gráficas de altíssima qualidade. Vai ter de vencer uma verdadeira corrida de obstáculos, destruindo robôs alienígenas que estão a tentar dominar o planeta. A acção é ininterrupta e os inimigos estão à espera em arenas que você tem de alcançar através de túneis. Cada batalha exige técnicas diferentes para ser vencida. Por isso, como a sua tarefa não vai ser nada fácil, vamos ensinar-lhe o que deve fazer para passar pelos principais obstáculos e conseguir acabar esta versão de demonstração.*

Atenção: este jogo não se parece com DOOM. Embora tenha de destruir os inimigos, é preciso mais estratégia que habilidade no teclado.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
Pentium com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Interplay

DISTRIBUIDOR
Portidata

TELEFONE
(01) 716 73 11

PREÇO SUGERIDO
8 995$00

O início

Quando o jogo é aberto, você está numa sala. Siga pelo corredor até chegar a uma arena. Atravesse-a disparando (com a tecla Ctrl) nos robôs inimigos que vão aparecer de todos os lados, inclusive, do céu. No lado esquerdo da arena, vai encontrar uma bomba atómica. Apanhe-a (basta passar sobre ela) e depois entre no túnel. Atire a bomba contra o portão que está fechado (use o *Enter*). Afaste-se logo para não ser atingido e perder energia (é mostrada no canto direito do ecrã), e siga em frente.



m o Inimigo

Destruir os inimigos

Quando o portão for aberto, passe sobre a maçã (recupera a sua energia) e vá andando até encontrar outra porta, que se abre automaticamente. Não saia do túnel: fique perto da entrada e observe o novo local. Accione o *sniper mode* (uma mira electrónica), carregando na barra de espaço, e localize os robôs que aparecem no topo da construção, logo em cima da porta de vidro vermelho. Dê um *zoom* (ver Comandos) para ter melhor visualização, mire o alvo que eles seguram na mão e dispare. Destrua todos os inimigos até a barreira vermelha se partir. Depois corra, accione o pára-quedas (tecla *Shift*) e procure sobrevoar a coluna que está à sua frente, para apanhar a bomba sobre ela.

A batalha final

Desça e entre na sala. Desvie-se dos inimigos e apanhe o boneco insuflável (vai precisar dele para enganar os robôs). Depois mire (com o *sniper*) os três soldados, que estão em cima das plataformas, e destrua-os. Seja rápido no gatilho, para não dar hipóteses dos outros robôs ocuparem o lugar deles. Se ficar sem munições, apanhe as novas bombas que estão espalhadas pelo cenário e continue a disparar. Um bom truque é fazer explodir uma espécie de caixa de onde saem os robôs.

Caso não consiga destrui-los, atire o boneco para o lado e seja ágil a subir as plataformas, desviando-se dos soldados. Apanhe a maçã e continue por outro corredor. Sairá numa outra arena. Logo à entrada, não deixe de apanhar a arma *Bones Strike* (atrás de si). Depois vá destruindo os inimigos que aparecem. Quando a maioria dos inimigos for derrotada, mire, com o *sniper*, o tanque com o canhão e dispare com a arma *Bones*. Entre na espaçonave e derrote os inimigos sobrevoando a área. Depois, basta ir-se embora para acabar a demo.



COMANDOS

←→↑↓ – move o herói na direcção desejada. Também controla a mira no "sniper mode".
Barra de espaço – liga e desliga o "sniper mode".
A/Z – mais e menos *zoom* no "sniper mode".
Ctrl – dispara com a arma no braço.
Alt – salta (segure a tecla para accionar o pára-quedas).
Enter – dispara as armas apanhadas durante as lutas.
Shift – enquanto pressionada, acciona o turbo para andar mais rápido.
Caps Lock – engata o turbo (não precisa carregar mais no *shift*).
Esc – sai do jogo (carregue nesta tecla e depois clique em *Quit*).





Carregue na barra de espaço para accionar o Sniper mode (uma mira electrónica) que facilita as coisas na altura de localizar e destruir os robôs.

Feito à Mão



Em Neverhood, você controla um homem feito de plasticina e tem de resolver enigmas para avançar nesta aventura de Steven Spielberg.

Os cenários e as personagens foram feitos manualmente, com plasticina, depois foram fotografados usando uma técnica especial e, por fim, digitalizados no computador. Veja como ficaram.

Neverhood *parece um daqueles desenhos animados feitos com plasticina. E a verdade é que foi mesmo. Na edição 8 do Mundo do CD-ROM, na secção "Upgrade", comentamos que Steven Spielberg estava a acabar um novo jogo. E, como sempre, em exclusivo, apresentamos esta reportagem onde pode ver uma pequena amostra para ter uma ideia deste produto. O jogo é simples e tem imagens de suster a respiração. Na história, você controla um boneco chamado Klaymen (homem de plasticina), capaz de executar diversos movimentos diferentes, dependendo de cada situação, para salvar o seu estranho mundo de um vilão que o dominou.*

Nesta versão, tem de resolver dois dos primeiros quebra-cabeças que aparecem na aventura. Eles são relativamente fáceis e vale a pena verificar os pormenores gráficos das animações em alta resolução.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
DreamWorks

DISTRIBUIDOR
Até ao fecho desta edição (meados de Junho), este jogo ainda não era comercializado em Portugal.

Como jogar

Entre no jogo. Logo no primeiro ecrã terá de resolver um quebra-cabeças: o que fazer para conseguir abrir a porta? Clique sempre com o rato e tente encontrar a solução. Não conseguiu?

É simples, puxe a alavanca várias vezes (use o rato). Ela accionará o martelo que vai rebentar a porta.

Na sala a seguir está o segundo quebra-cabeças: o que fazer para conseguir novamente abrir a porta? Aqui, tente novamente resolver o desafio. Se não conseguir, recorra à planta carnívora. Empurre-a (sempre

Qualquer movimento errado da personagem pode resultar em murros que vão colocá-lo fora de combate. Mas a recuperação é rápida.

com cliques do rato) até ela ficar por baixo da penúltima argola. Depois, pendure-se na argola. Quando ela descer, a planta carnívora vai mordê-la. Pronto. A porta será aberta e você poderá sair e explorar o cenário. Mas também é aqui que acaba esta primeira amostra.





COMO FOI FEITO O JOGO?



Para começar, todas as personagens e cenários foram feitos, manualmente, com plasticina. E a produtora *Dream Works Games* estima que foram gastas três toneladas de plasticina. Depois, cada um dos movimentos das personagens foi fotografado. Em seguida, essas fotos foram digitalizadas (*scaneadas*) e tratadas, com o auxílio de programas gráficos (como o *Photoshop*). Depois, as imagens foram sobrepostas em sequência no ecrã, criando o efeito de movimentação das personagens e objectos. Para que tenha uma ideia, cada segundo de animação precisou de quinze fotos diferentes.

Para ver todas as animações em alta resolução e com milhões de cores simultâneas no ecrã do *Neverhood*, é preciso ter uma máquina poderosa (os fabricantes recomendam um *Pentium*). Mas nos nossos testes, o jogo correu sem problemas em computadores 486 DX2.





A bordo de um helicóptero, sobrevoe a cidade tentando resolver os problemas que surgirão a todo o instante.

Operação Resgate

Produtora de um só jogo. Foi assim que ficou conhecida durante algum tempo a produtora Maxis. *Isto porque ela teve um enorme sucesso com* SimCity *e depois* SimCity 2000, *enquanto os outros títulos não colheram grandes elogios. Agora a* Maxis *varia um pouco, mas mantém as suas cidades, com* SimCopter, *um simulador tão realista, que terá a impressão de estar a pilotar um helicóptero a sério. A sua missão é sobrevoar a cidade (na versão completa até pode ser uma cidade criada no* SimCity 2000*), solucionando os problemas que vão aparecendo. À medida que conseguir resolvê-los, acumula pontos e dinheiro, além de gratificações da câmara e melhores cargos.*

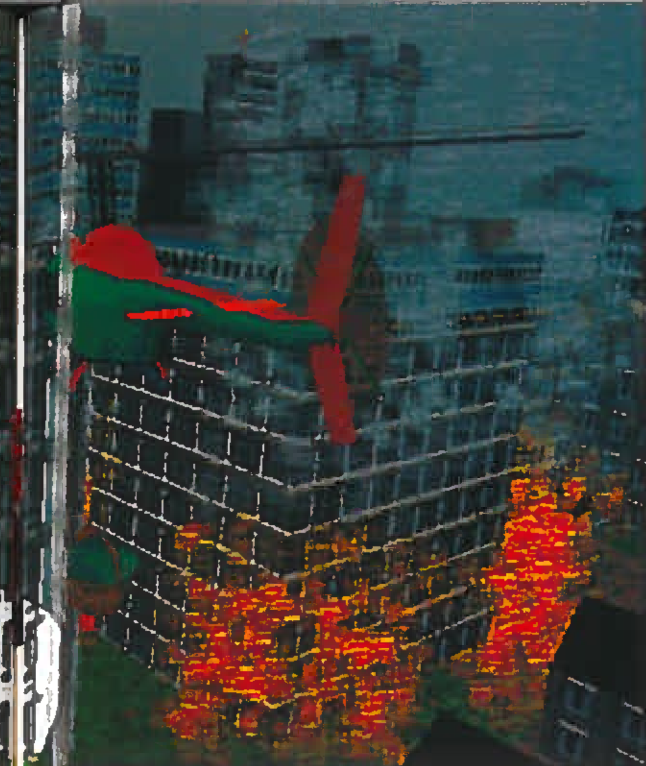
Iniciar o jogo

Depois da instalação, abra o jogo. No primeiro ecrã escolha *New Career Game* e, depois, uma das três cidades que estão disponíveis (basta clicar sobre uma delas). O jogo começa consigo perto de um helicóptero. Ande até perto dele (use as setas de direcção) para que possa descolar.

Quando já estiver dentro do helicóptero, acelere a rotação das hélices, carregando na tecla Q até que o helicóptero saia do chão ... Use as setas



Para orientar-se, observe o mapa (no canto do ecrã). Ele vai indicar, através de ícones, onde e que tipo de problema está a acontecer.



COMANDOS

←→↑↓ – controlam os movimentos do helicóptero.
Q – descola.
W – aterra.
E – sai do helicóptero (quando este está no chão).
Barra de espaços – despeja água nos incêndios.
V – desce um balde para apanhar água do mar.
C – iça o balde de água.
F2, F3, F4 – acciona, respectivamente, os bombeiros, a ambulância e a polícia.
T – muda as visões de câmera disponíveis.

Controlos para o megafone

F6 – controlo do trânsito.
F7 – avisa os criminosos para parar.
F8 – manda evacuar uma área.
F9 – dispersar.

de direcção para movimentar o helicóptero e sobrevoe a cidade tentando detectar algum problema.

Descolar e pousar

É fundamental saber descolar e aterrar com agilidade, para sair de situações de emergência. É que vai precisar, dependendo da situação, de aterrar em lugares inusitados, como o topo de edifícios e até mesmo no meio de uma avenida.

Descolar não é o problema. Aterrar é mais complicado. Por isso, procure sempre aterrar em superfícies planas e que não se movimentem. Use a tecla W para baixar a altitude do helicóptero e vá com calma: não desça rapidamente e tenha cuidado para não bater com as hélices nos carros ou nos tabuleiros das pontes.

As missões

As missões do jogo consistem em comandar o trânsito, resgatar pessoas e apagar incêndios, entre outras. Para saber o que deve ser feito, o melhor é observar o mapa do jogo (no canto direito do ecrã). Ele indica através de ícones intuitivos quais os problemas que estão a acontecer e onde, para que consiga chegar até ao local. Use o *zoom* (sinais de + e - , ao lado do mapa) para visualizar melhor o local. Para problemas de trânsito, o ícone será um automóvel; uma cruz indica que a sua missão é salvar uma pessoa, levando-a para o hospital e assim por diante.



Você é que decide o que quer fazer primeiro: controlar o trânsito, salvar pessoas, apagar um incêndio ... A solução para estes problemas está nas suas mãos.

Eternos engarrafamentos

Só para ter uma ideia, vamos mostrar-lhe como controlar o trânsito (uma das missões mais fáceis). Vá até ao local onde está a acontecer o congestionamento (o carro, no mapa), iluminando-o com o "farol". Depois, agarre no megafone, no painel do helicóptero (no topo do ecrã, à direita), para que os motoristas ouçam as suas instruções. Se clicar no botão vermelho, serão mostradas algumas frases que deve usar. Para controlar o trânsito, a frase correcta é *Report Traffic*. Dessa maneira, o trânsito vai começar a fluir. 

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Maxis

DISTRIBUIDOR
Portidata

TELEFONE
(01) 716 73 11

PREÇO SUGERIDO
10 995$00

JOGOS

SEGA RALLY

Rali sem limites



Directamente dos jogos de máquina, Sega Rally é uma corrida divertida, onde a sua única "preocupação" é acelerar e chegar em primeiro lugar.

Agora, já não precisa de recorrer mais aos jogos de máquina quando quiser jogar Sega Rally. *É que o jogo fez tanto sucesso que a produtora* Sega *resolveu criar uma versão para computador. As imagens são de alta qualidade e a acção entusiasma qualquer jogador. Os carros movimentam-se no ecrã a alta velocidade e você terá a nítida sensação de estar a participar numa corrida a sério.*

Além disso, *Sega Rally* é muito fácil de jogar e não é preciso fazer nenhuma configuração complicada. Basta acelerar, manter o carro na pista e tentar chegar em primeiro lugar.

Os comandos são simples. Mas vai ter de conseguir alcançar o Check Point em 50 segundos. Senão a corrida acaba.

Começar a corrida

O jogo corre directamente do CD-ROM, bastando clicar em "Executar o programa". Depois, dê *Enter* nos ecrãs que aparecem. Como nesta versão, colocada no CD-ROM, vai correr numa pista em terra batida (*Forest*), não é preciso mudar nada. Continue a dar *Enter* e quando chegar à linha de partida, espere pela contagem decrescente e depois acelere a fundo, pois só tem 50 segundos (são mostrados no topo do ecrã) para chegar ao *Check point* (ponto de controlo). Caso contrário, a corrida acaba e você tem de começar tudo de novo.



COMANDOS

←→↑↓ – controlam o carro.
0 (zero, no teclado numérico) – acelera .
[+] – trava e faz marcha-atrás.
4 (no teclado numérico) – troca a visão de câmera actual.
F3 – pausa o jogo e acciona os menus.
Alt+F4 – sai do jogo.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Sega Enterprises

DISTRIBUIDOR
Ecogames

TELEFONE
(056) 830 62 00

PREÇO SUGERIDO
9 990$00

Xadrez

Um dos melhores jogos de xadrez que já apareceram aqui na redacção. As regras são as mesmas do jogo de tabuleiro, mas aqui conta com alguns recursos especiais. Tem o *Histogram,* que cria um gráfico do andamento de uma partida, e o *Move List,* que lista os movimentos recém executados. Use as setas desta janela para repetir, avançar ou voltar os movimentos. No menu *Options,* pode ter acesso a diversos itens que irão alterar a aparência do jogo e a evolução da partida. Quem gosta de xadrez não deve perder a oportunidade de registar o programa, para poder gravar as jogadas e activar outros recursos.



Virtual English Adventure

Virtual English Adventure não é um curso de inglês mas um divertido jogo de labirinto. O objectivo principal é procurar objectos numa mansão, enquanto aprende palavras em inglês (tanto a pronúncia americana, como a britânica).

Instale o programa e depois comece a explorar o jogo. Escolha um dos três itens que estão no menu: *Games, Vocabulary* ou *Prepositions.*

Em *Games,* a sua missão é procurar pela casa os objectos propostos, movimentando-se com o rato e apontando para os cantos do ecrã. Se quiser aumentar o seu vocabulário ou as preposições, clique nos outros itens que estão disponíveis.





Air Warrior II

Este jogo é para quem gosta de simuladores de vôo bastante complicados. Você pilota um avião da Segunda Guerra Mundial num jogo muito realista. As imagens gráficas são simples, mas o que importa é o seu conhecimento e habilidade nos comandos.

Depois de instalado, abra o jogo. Vai aparecer um ecrã cheio de opções. Clique em *Action.* Estará a bordo de um avião *P-51 Mustang,* lutando contra aviões *Ju87 Stukas,* bombardeiros *Ju88* e caças *Messershmitt 109.* Todos quererem destruir o seu avião, sobrevoando um terreno tranquilo, predominantemente com campos e fazendas. Para voltar ao ecrã do menu, vá clicando ESC. E para sair do jogo, escolha *Exit Warrior II,* neste mesmo ecrã.

Comandos:

←→↑↓ – controlam avião.
5 ou 0 (no teclado numérico) – sobe ou desce o avião.
ESC+S+G+Enter – mira um alvo.
F – dispara.
[ou] – *zoom* na mira.
X – piloto automático.
[;] - acciona o trem de aterragem.
Barra de espaço – travões.
F5 a F7 – visões de câmera.
F10 – acciona o radar.
ESC+E+Enter – sai da missão.

Skull Cracker



Um jogo de acção onde a pancadaria não pára. Você controla um herói inovador que caminha por um prédio em construção e tem de lutar com personagens estranhas. Quando o jogo *Skull Cracker* (caveira) é aberto, pode escolher, em *Prefs*, no menu principal, qual o nível de dificuldade do jogo: *Easy* (fácil), *Med* (intermediário) e *Hard* (difícil). Depois de fazer isso, clique em OK e, em seguida, em *Begin*, para começar a jogar. Vá andando pelas plataformas das fases mas tenha cuidado com as placas de madeira que servem de "ponte". Se elas cederem e você cair, perde uma jogada.

Fique atento aos inimigos que atacam de diferentes formas. Eles podem usar correntes e facas, entre outras armas. Para o ajudar, há itens especiais (bombas metralhadoras), espalhados pelo chão, que pode apanhar, bastando agachar-se à frente deles (eles irão para o inventário).

←→↑↓ – movimentam o herói.
J – salta.
P – murros.
K – pontapés.
I – disponibiliza um inventário de itens.
ESC – disponibiliza o menu de opções e também permite sair do jogo.

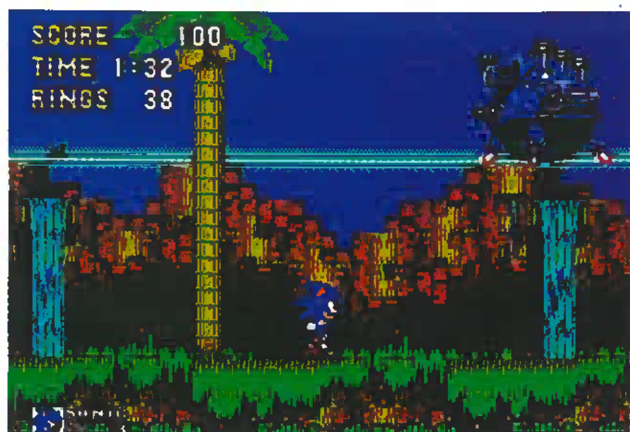
Sonic 3 & Knuckles



Finalmente, vai poder jogar *Sonic*, no computador. Na pele de uma das personagens mais populares do mundo dos *videogames* (o porco-espinho *Sonic*), a acção é o ponto forte desta aventura. Instale o programa e quando ele já estiver a ser executado, clique em *Play Sonic3 & Knuckles*. No próximo ecrã, use as setas de direcção para cima e para baixo para escolher a personagem que vai controlar. Depois, dê *Enter*. Cada personagem tem habilidades específicas: *Sonic* é rápido e tem um bom ataque, *Tails* (a raposa) voa e o *Knuckles* (inimigo, muito parecido com o *Sonic*) pode flutuar enquanto ataca.

Os comandos são simples e iguais para todos: use as setas de direcção para correr e andar.

Para saltar, carregue em *Enter*. É possível ainda contar com dois golpes especiais: quando estiver a saltar, carregue novamente em *Enter* e, dependendo da personagem escolhida, você voa, flutua ou ataca. Para usar o outro golpe, tem de agachar-se (seta para baixo) e depois teclar *Enter*.



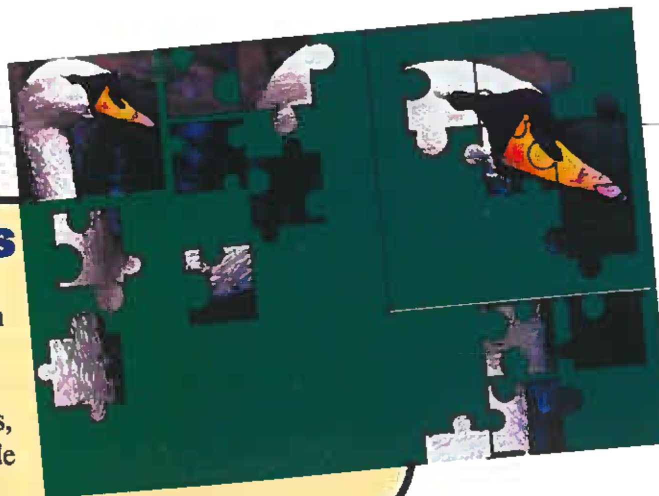
SKULL

SONIC

QUEBRA-CABEÇAS

MINI PACMAN

RED NECK



Quebra-cabeças

Um quebra-cabeças muito bem feito, com várias figuras que pode montar. Cada uma delas vem com um número diferente de peças, determinando o nível de dificuldade do jogo. Ou seja, quanto maior o número de peças, mais difícil será montá-la. Quando o jogo entrar, clique no símbolo ✓. Escolha uma das figuras e depois dê *Enter*. A figura será baralhada e terá de montá-la novamente.

Clicando com o botão direito do rato sobre a peça, terá acesso a um menu que permite rodar a peça para que ela se encaixe. Para voltar ao ecrã principal, clique numa área livre do ecrã e no menu que aparece seleccione *Load* ... Quando quiser parar de jogar, escolha *Exit*, neste mesmo menu.

Red Neck Rampage

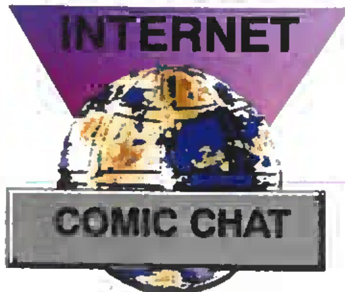
Execute esta versão "preview" do *Red Neck* e divirta-se à brava. Apesar de sanguinário, este jogo no estilo *Doom* (a sua visão do jogo é a mesma da personagem que você controla) é muito engraçado. Assim que o jogo entrar, escolha *New Game* e dê *Enter* até chegar ao ecrã do jogo. Dispare (carregue em Ctrl) contra tudo o que se mover, inclusive nas galinhas, antes de ser atacado. Vá andando pelo cenário (com as setas de direcção), mas fuja de uma camioneta que vai tentar atropelá-lo (deixe que ela mate apenas as galinhas). Ao mesmo tempo, atire nos inimigos que estão a querer acabar com a sua raça. As armas disponíveis são um revólver, uma caçadeira de cano duplo e dinamites, que são seleccionados teclando em 1, 2, 3 e 4. Quando quiser parar de jogar, carregue em ESC.





Mini Pac Man

O famoso jogo do *come-come* (ou *Pac Man*, em inglês) ganhou uma nova versão que não é um exemplo de boa educação. É que no *Mini Pac Man*, conforme o *come-come* se alimenta das tradicionais moedas, começa a digamos ... ter certas "manifestações do corpo". E nem sequer fica envergonhado. É que ele está mais preocupado em acabar com todo o alimento do labirinto, sem se encostar aos fantasmas que andam a deambular. Para se livrar deles, coma as bolas azuis de vitamina e avance sobre eles para os comer. Use as setas de direcção do teclado para controlar o *come-come*.



MEET MARKET
STARRING

 Yeda as ANNA

 Iceman as XENO













Conversas Divertidas

Com o* Comic Chat*, só tem de escolher uma personagem e tornar as suas conversas, via* Internet*, muito mais divertidas.

A legria, dúvida, espanto, raiva ... Pode expressar estes ou qualquer outro sentimento numa conversa pela Internet. *Como? Usando o programa* Comic Chat. *Basta escolher uma personagem e depois definir as expressões que serão passadas a todos os utilizadores numa "conversa virtual", depois de escrever um texto qualquer. É como se estivesse a participar numa história de banda desenhada. Várias pessoas conversam sobre diversos assuntos diferentes e você será mais uma personagem da conversa. A conversa fica mais divertida quando as salas (ou canais de conversa) estão cheias. É que as várias personagens vão fazendo caretas enquanto discutem. No entanto, só vai sentir isso tudo se experimentar o programa. Aprenda a usá-lo.*

Vai sentir-se a participar numa banda desenhada. As caixas de diálogo vão-se formando, como numa página de banda desenhada.

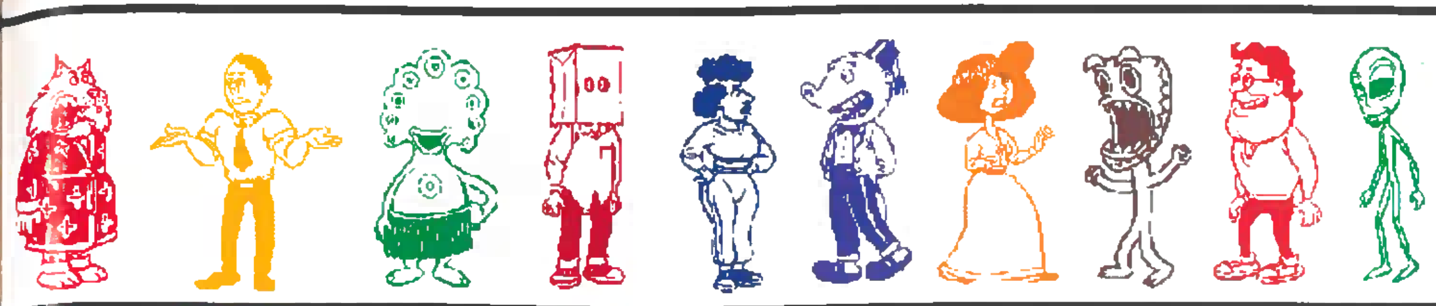
Fazer a ligação

Depois de instalado (um ícone é criado no botão "Iniciar"), ligue-se à *Internet* (use o *Dial Up,* por exemplo) e quando a ligação for estabelecida, abra o *Comic Chat.* Na primeira vez que entrar no programa, tem de digitar um apelido, pelo qual será identificado nos canais de conversa. Faça isso no ecrã que aparece e dê OK nesta e na janela seguinte.

Se o seu apelido estiver a ser usado por outra pessoa, escolha outro até conseguir entrar. Depois, espere que o canal de conversa seja aberto.

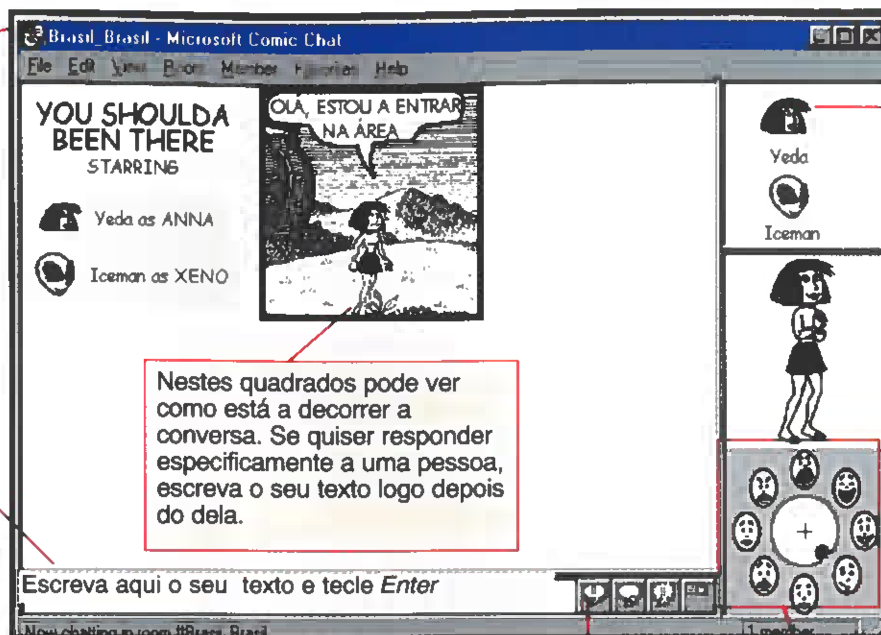
Explorar o programa

Quando a ligação com os computadores da *Microsoft* for estabelecida, já pode começar a brincar no canal *#Comic_chat* (a sala padrão para quem está a começar). Veja quem está a participar nas conversas, geralmente em inglês, na coluna direita do ecrã (são várias personagens), e depois comece a conversar.



Aqui, aparece o nome do canal ao qual está ligado.

Neste espaço, digite o texto que vai enviar às pessoas.



Nestes quadrados pode ver como está a decorrer a conversa. Se quiser responder especificamente a uma pessoa, escreva o seu texto logo depois do dela.

Os utilizadores que estão ligados são mostrados neste espaço.

Com o texto escrito, clique num destes botões para escolher o tipo de "balão" onde o texto será colocado (como nas histórias de banda desenhada).

A expressão que o seu familiar vai utilizar quando falar, é definida neste esquema de caras e caretas (mude a expressão conforme o teor da conversa).

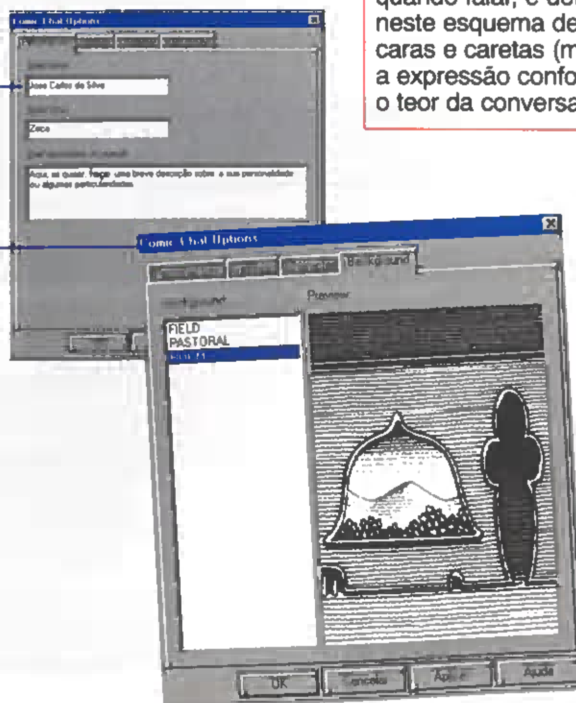
OUTRAS OPÇÕES DO PROGRAMA

✓ Se clicar em <u>*Options*, no menu *View*,</u> vai ter acesso a uma janela com três opções, onde poderá mudar o seu apelido ou colocar uma frase qualquer para os outros utilizadores lerem, quando pedirem a sua identidade (em *Personal Information*); mudar de personagem (*Character*) e ainda pode alertar o fundo do cenário (*Background*).

✓ Para mudar de sala, inclusive para entrar em alguns canais de televisão, active a opção *Room List* (no menu *Room*) e depois clique no botão *Update List*. Quando os canais aparecerem, clique duas vezes sobre aquele onde quer entrar.

✓ Clique, com o botão direito do rato, sobre a cara de uma personagem, para abrir um menu. Escolha *Get Identity*, para saber a identidade da pessoa.

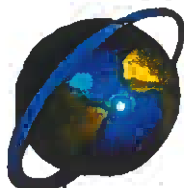
✓ Adicione os seus canais favoritos a uma lista de preferências, clicando em *Add To Favorites*, no menu *Favorites*.





Internet em

Finalmente, a* Microsoft *lançou em português (léxico brasileiro) a versão para* Windows 3.1., *do* Internet Explorer. *Se usa este sistema operacional, aproveite!



Os utilizadores do Windows 3.1 *já podem comemorar. É que a* Microsoft *acaba de lançar a versão (3.0) em português (léxico brasileiro) do* Internet Explorer, *para este sistema operacional. O programa traz algumas novidades, como o* Dial-Up *(discador) automático para ligação (antes este recurso só estava disponível na versão para* Win 95*), o que vai facilitar o seu acesso à rede mundial de computadores. No CD-ROM, encontra, além desta, a última versão (3.01) em português (léxico brasileiro) para* Win 95. *Instale a versão compatível com o seu sistema operacional.*

***Para instalar correctamente o programa, tem de ter todos os dados que devem ser fornecidos pelo seu provedor de* Internet.**

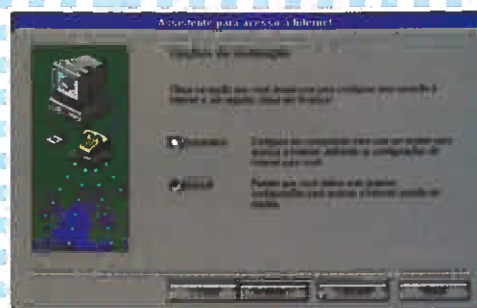
Usar o Explorer no Win 3.1

Clique em "Instalar o programa" e siga as instruções que aparecem no ecrã. Durante o processo, o programa vai detectar o seu modem de acesso à linha telefónica e, consequentemente, à Internet. É preciso configurá-lo, colocando o código da sua cidade e o país de onde está a discar. Quando a instalação acabar, reinicie o *Windows*. Será criado um grupo para o *Explorer*.

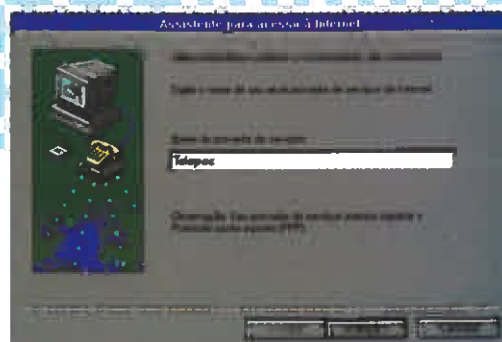
Ligar-se à Internet

Após a instalação, abra o *Explorer 3.0*. Depois, dê dois cliques no ícone Entrar na *Internet*, dentro do grupo de programas criado. Uma janela vai aparecer e agora é só seguir os passos que aparecerão no "Assistente":

1 Escolha "instalação manual", nas opções, e avance até à próxima janela.



2 No espaço correspondente, digite o nome do seu provedor de acesso à *Internet* e avance.



3 No próximo ecrã, informe o número de telefone do seu provedor e desmarque a caixa "Usar código do país e da cidade/município". Clique novamente em "Avançar".

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.1 e Win 95
486 DX2 com 8 MB de memória RAM

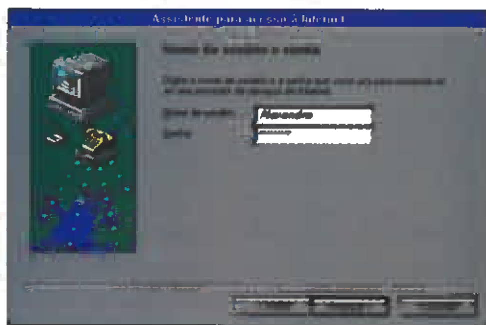
PRODUTOR
Microsoft

TELEFONE
(01) 440 92 00

PROGRAMA DE LIVRE DISTRIBUIÇÃO

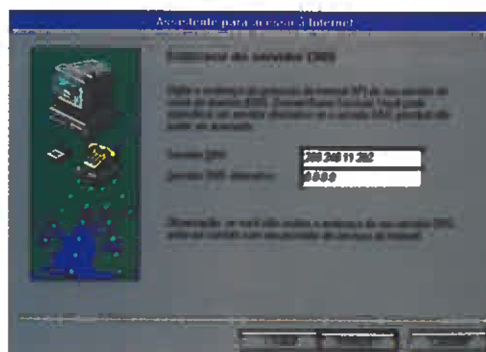
Português

4 Na janela "Nome do usuário e senha", digite o seu nome e a sua senha e avance até ao próximo passo.



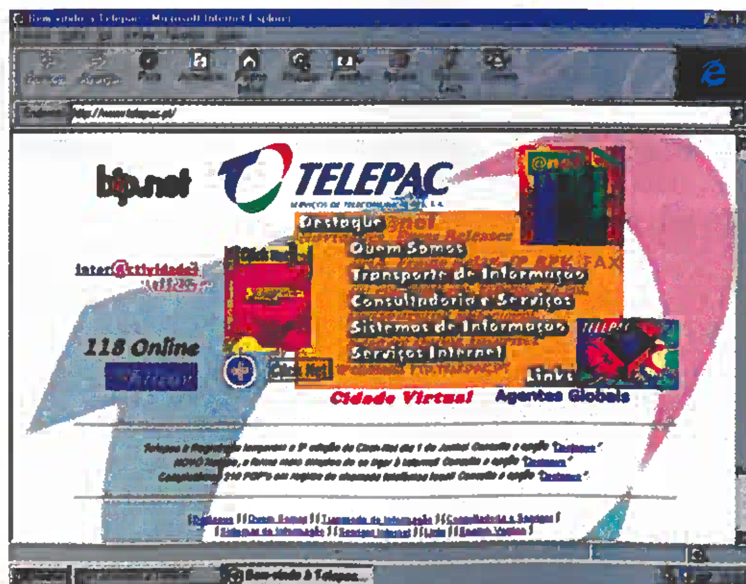
5 A partir deste ponto da instalação, precisa de ter os dados recolhidos junto do seu provedor de *Internet.* Na janela "Endereço IP", dê *Enter,* pois é provável que o provedor já tenha essas configurações para a ligação. Mas não custa nada ligar para o suporte técnico do seu provedor para ter a certeza disso.

6 "Endereço do servidor DNS". As informações desta janela também devem ser obtidas junto do suporte técnico do seu provedor. Só ele é que lhe pode dar os números que tem de digitar nos espaços "Servidor DNS" e "Servidor DNS alternativo".



7 Nas janelas seguintes, o programa vai perguntar se quer usar, respectivamente, o serviço de correio electrónico e o *Internet News.* Aqui também é preciso que o suporte técnico do provedor forneça os dados necessários para que possa aproveitar estes recursos.

8 Depois de estar tudo configurado, avance de ecrã para acabar o processo. Pronto. Agora basta abrir o *Internet Explorer* e ligar-se à rede.



INTERNET EXPLORER PARA WIN 95

Esta versão do *Explorer* é semelhante à 3.0. Mas na 3.0 alguns *bugs* (defeitos de programação) foram corrigidos e agora o programa traz alguns componentes opcionais (o *Internet New,* o *NetMeeting* ...). Instale esta nova versão e clique em "Sim" até que uma janela apareça a perguntar se quer instalar os componentes opcionais. Se quiser, clique em "Sim". Depois, peça ajuda ao suporte técnico do seu provedor, que o vai informar como deve proceder em cada caso, para que possa aproveitar estes novos recursos.

Depois de estar tudo configurado, abra o programa pelo ícone criado na "Área de Trabalho".

Configurar o seu acesso à Internet até pode dar algum trabalho. Mas só precisa de fazer isso uma vez. Depois, é só navegar na rede mundial.



Guia do CD-ROM

Aqui, apresentamos alguns dos principais títulos em CD-ROM disponíveis no mercado português. Decidimos publicar o número de telefone dos distribuidores porque, embora eles não vendam directamente ao público, podem indicar-lhe o revendedor mais próximo da sua residência. Os preços são recomendados por eles.



NAS ORIGENS DO HOMEM
(PORTUGUÊS)
FORUM MULTIMÉDIA
GRUPO FORUM
(01) 313 82 00
7 900$00

Didáctico. É uma referência fundamental para todos os que sempre tiveram curiosidade em saber a origem e a evolução da espécie humana e sempre se interessam pela antropologia, arqueologia, paleontologia e ciências afins. São nove capítulos, que podem ser consultados a partir do menu principal.



NBA FULL COURT PRESS
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
MICROSOFT
MSFT
(01) 440 92 00
5 500$00

Com este jogo, pode jogar ao lado das maiores estrelas da NBA. Tem um lote de 29 equipas para escolher em qual quer jogar. Até pode jogar contra um amigo, em rede, via modem. Os gráficos em alta resolução e o grande realismo fazem com que sinta que está a jogar num recinto a sério.
Demo na edição n.º 6.



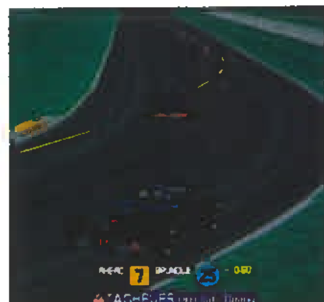
ALIEN TRILOGY
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
ACCLAIM
ECOGAMES
(056) 830 62 00
7 990$00

Jogo de acção em 3D. Com o mesmo enredo do filme "Alien, o Oitavo Passageiro", este jogo é ao estilo do famoso "DOOM". O objectivo principal é acabar com os inimigos. Para o conseguir, dispare em tudo o que mexe. Acção e suspense são coisas que não faltam neste alucinante jogo.
Demo na edição n.º 7.



CHAMPIONSHIP MANAGER 2 LIGA PORTUGUESA
(PORTUGUÊS)
EIDOS INTERACTIVE
BIMOTOR
(01) 714 53 55
8 990$00

Estratégia. Assuma o papel de treinador de futebol e conduza a sua equipa às vitórias. Comentários em português, todas as equipas do nacional da 1.ª e 2.ª Divisão, época 96/97 e mais de quatro mil estatísticas, dão grande realismo a este jogo que já é um sucesso de vendas. Quando o experimentarem, os fanáticos do desporto rei nunca mais vão desligar o computador.



POWER F1
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
EIDOS INTERACTIVE
ECOGAMES
(056) 830 62 00
8 990$00

Simulador de corrida. Os comandos são muito simples e a jogabilidade é óptima. Tem ao seu dispor todas as pistas da temporada de Fórmula 1 de 1995. As imagens gráficas são de óptima qualidade, o que dá grande realismo ao jogo.
Os fãs da alta velocidade e dos jogos de corrida vão deliciar-se com este fantástico simulador.

PORTUGAL COMO NUNCA O VIU



Portugal é um país de mil encantos, de segredos bem guardados. Para descobri-los, siga os caminhos desconhecidos de VIAGENS NA NOSSA TERRA. Em 2 volumes, uma fonte inesgotável de ideias para as suas férias e fins-de-semana inesquecíveis, ao encontro de paisagens fascinantes, que muita gente nunca viu... de povoações únicas, onde pouca gente já foi. Venha daí - venha descobrir o melhor do seu país.

- *1 livro de 20,4 X 26 cm, com 400 páginas, 1.000 fotografias e 150 mapas a cores;*
- *1 volume com 150 fichas de 19 X 13,4 cm, profusamente ilustradas com mapas e fotografias a cores.*



VOLUME 1:

Num livro de 400 páginas repletas de ideias e tesouros por descobrir, você encontra 150 itinerários de automóvel e todos os mapas necessários para fazer uma viagem segura e sem enganos. Com eles, saberá exactamente onde ir, o caminho a seguir e o que não pode deixar de ver.



VOLUME 2:

Eis uma característica que torna esta edição ainda mais aliciante! Uma caixa-estojo com 150 fichas individuais para passeios diferentes, a pé ou de bicicleta. Abra a caixa, e leve consigo a ficha correspondente ao passeio de automóvel apresentado no livro, devidamente protegida numa bolsa de plástico transparente que lhe enviaremos com a sua obra.

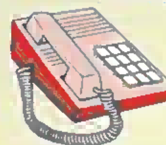


GRÁTIS
com a sua encomenda!
1 BRINDE-MISTÉRIO

Selecções do Reader's Digest

PP 060-MCD

Recorte pelo picotado, preencha e cole num postal ou devolva num envelope dirigido a:
Selecções do Reader's Digest
Remessa Livre nº 11044 - 1032 Lisboa CODEX
(não precisa de selo)



Se preferir, pode igualmente fazer a sua encomenda através de:
telefone **(01) 310 38 38** ou
fax **(01) 917 34 66**

✓ Sim, quero encomendar!

Sim, desejo receber à cobrança, através dos CTT, os 2 volumes de VIAGENS NA NOSSA TERRA. Juntamente com a minha encomenda receberei um Brinde-Mistério, inteiramente grátis. Se a obra não corresponder às minhas expectativas, poderei devolvê-la no prazo de 10 dias úteis e serei reembolsado da importância despendida. Entendi que, se optar pelo pagamento a prazo, beneficiarei de um Crédito Gratuito, sem juros.

Assinalo a seguir a forma de pagamento que prefiro:

☐ **A pronto 8.975$00** ☐ **A prazo, 5 mensalidades de 1.795$00 cada**

(em qualquer dos casos mais 525$00 para gastos de envio)

POR FAVOR, PREENCHA EM LETRAS MAIÚSCULAS:

Nome ____________________

Morada ____________________

Localidade ____________________

C. Postal ____________________

060 019 9

RESPONDO HOJE MESMO MAS NÃO ENVIO DINHEIRO AGORA

Se não quiser danificar a sua revista, faça uma fotocópia e devolva-nos o cupão devidamente preenchido.

Os dados recolhidos são processados automaticamente e destinam-se ao envio da sua encomenda, respectivo apoio administrativo, estatísticas e apresentação futura de novas propostas. O seu fornecimento é facultativo. Nos termos da lei, é-lhe garantido o direito de acesso aos seus dados e respectiva rectificação ou alteração.

Selecções do Reader's Digest. R. Joaquim António de Aguiar, 43 r/c. 1092 Lisboa Codex

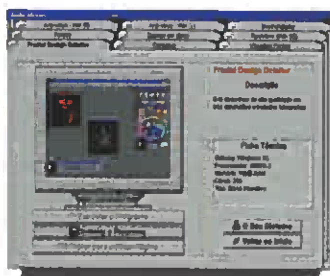
Válido até 7 de Outubro de 1997

O CD-ROM Nº 9 é parte integrante desta edição.
Se faltar, peça-o no seu ponto de venda.



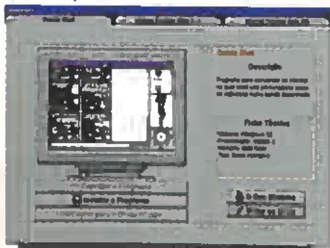
Veja a lista de programas do CD-ROM

E vem tudo explicado na revista



Aplicativos

- Fractal Design Detailer (crie efeitos 3D em objectos e fotografias)
- PicaView 32 (visualizador instantâneo de imagens, fotos e desenhos, com um simples clique do botão direito do rato)
- Conjugue (saiba a conjugação de verbos em 10 idiomas diferentes)
- Fontes (22 novos tipos de letras para usar nos seus trabalhos)
- Visualizador de fontes (veja todas as fontes disponíveis no seu PC)
- Espaço em disco (verifique quais os ficheiros que estão a encher o espaço do seu disco rígido)
- Anti-vírus Win 95 (versão mais recente e prática da McAfee)
- Anti-vírus Windows 3.1 (versão mais recente e prática da McAfee)
- Desinstalador (apaga os programas copiados a partir do CD-ROM da revista)



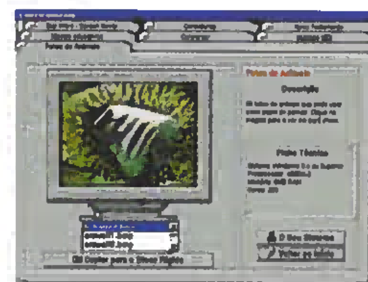
Internet

- Comic Chat (programa para conversar na internet como se fosse uma história de banda-desenhada)
- Internet Explorer 3 para Windows 3.1 (finalmente em português)
- Internet Explorer Win 95 (versão do Explorer para Windows 95, também em português)



Jogos

- MDK (jogo pesado. Muita acção e tiros, com personagens em 3D)
- Neverhood (experimente o novo jogo de Steven Spielberg, produzido com plasticina de modelar)
- Sega Rally (um rali de automóveis, clássico dos jogos de vídeo, que chega agora para o seu PC)
- SimCopter (usando um helicóptero ultra equipado, tente controlar uma cidade)
- Air Warrior II (pilote e combata com aviões da Segunda Guerra Mundial)
- Quebra-cabeças (divirta-se construindo um quebra-cabeças no computador)
- Chess (jogo de xadrez por computador, com um gráfico do seu desempenho)
- PacMan (nova modalidade do come-come)
- Skull Craker (a sua missão neste jogo é destruir criaturas estranhas)
- Virtual English Adventure (um jogo interactivo com vocabulários e jogos em inglês)
- Sonic (o famoso personagem dos jogos de vídeo da Sega, agora para PC)
- Red Neck (experimente esta versão muito humorada do novo jogo no estilo DOOM)



Entretenimento

- Fotos de animais (89 fotos de animais que pode usar como quiser no computador, inclusive como papel de parede)
- Mísseis educativos (para as crianças aprenderem algum vocabulário em inglês, a escrever mais rápido e treinar o raciocínio matemático)
- Conversor (converte automaticamente, as medidas mais comuns de temperatura: Celsius, Fahrenheit, Kelvin, Reaumur)
- Músicas MIDI (22 trechos de música no formato MIDI para ouvir no PC)
- Star Wars (protector de ecrã do filme Guerra das Estrelas)
- Caricaturas (nova versão para divertir-se a criar caricaturas incríveis)
- Novo Testamento (trechos dos quatro livros bíblicos do Novo Testamento, com recursos multimédia)

E na Revistinha...
Dicas & Truques
Como comprar (ou verificar) o seu computador

O melhor custo x benefício

As alternativas adequadas ao seu caso

Saiba como não ser enganado na hora da compra



No seu ponto de venda, na segunda quinzena de cada mês, sempre com um CD-ROM, em português, e a Revistinha de Dicas